

INDEKS Nr 320358

ISSN 1230-8773

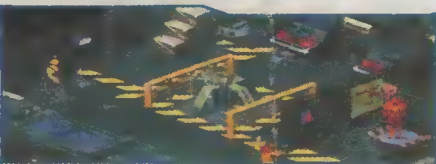
CENA 3,5 / 35000 zł

1/96

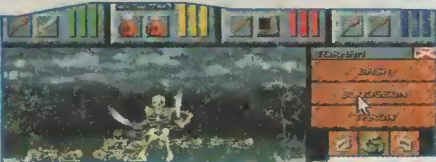
MORTAL  
KOMBAT

# SWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

CRUSADER: NO REMORSE



DUNGEON MASTER 2 - MAPY



THE NEED FOR SPEED



STONEKEEP



ACTUA SOCCER



# ROZWIĄZANIE KONKURSÓW ŚWIĄTECZNYCH

## PUZZLE

Nagrodę główną: komputer  
Amiga 1200 otrzymuje

**JAN ŚWIERZEWICZ**  
z Mirosławca

Prawidłowe odpowiedzi to:

1. AIR POWER
2. FULL THROTTLE
3. GLOOM
4. PRIMAL RAGE
5. BC RACERS
6. FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS
7. LEMINGS 3D
8. TERMINAL TERROR
9. COMMAND & CONQUER
10. FLINK

Nagrody pocieszenia książki,  
otrzymują:

Agnieszka Siwiak  
(Szydłowiec)  
Jaromir Jeziorowski  
(Częstochowa)  
Justyna Grzybek  
(Warszawa)  
Michał Malinger  
(Poznań)  
Paweł Olbiński  
(Jarocin)

## BALWANKI jest nas 101

Nagrody w postaci gier  
komputerowych, otrzymują:

Piotr Pawłowski  
(Chrzanów)  
Marek Krępuła  
(Wrocław)  
Wiesław Bojarski  
(Sława)

Stanisław Łopuszyński  
(Sulmierzyce)  
Przemysław Wietrzykowski  
(Ustronie Morskie)  
Piotr Rudak  
(Frombork)  
Marcin Gruszka  
(Bydgoszcz)  
Adrian Okoniewski  
(Kamień Pomorski)  
Krzysztof Tomaniuk  
(Katowice)  
Rafał Falkiewicz  
(Kobyłka)

## REBUSY

Nagrody w postaci joysticków, otrzymują:

Aleksander Kunicki  
(Lublin)

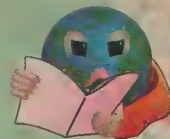
Artur Bielawski  
(Sosnowiec)

Tomasz Niedoba  
(Kraków)

Rebusy przedstawiają następujące gry:

1. UNDER A KILLING MOON
2. SCREAMER
3. BC RACERS
4. SSN-21 SEAWOLF





ISSN 1230-8773

INDEX 320358

# ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 4

Numer 1

**REDAKTOR NACZELNY**

Piotr Pieńkowski

**Z-CA RED. NACZ.**

Wojciech Stawski

**REDAKTOR GRAFICZNY**

Krzysztof Wirszyłło

**GRAFIKA**

Marianna Schoett

**SKŁAD KOMPUTEROWY**

Karol Jagodziński

Małgorzata Zalska

**WSPÓŁPRACA**

Piotr Biłski

Tomasz Dominiak

Łukasz Dominiak

Adam Gregorowicz

Szymon Grabowski

Tomasz Hałuszkiewicz

Sebastian Kłomski

Dariusz Lewkowski

Daniel Lisiński

Arkadiusz Matczyński

Piotr Orcholski

Bartosz Stawski

Kamil Szafara

**DZIAŁ PRENUMERATY**

Agnieszka Jasiulewicz

**ADRES REDAKCJI:**

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

tel. 45-51-18, fax 22-64-03

**NAŚWIETLANIE:**

Studio "OMEGA"

Plac Weysenhoffa 11, Bydgoszcz

**DRUK:**

Prasowe Zakłady Graficzne

ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

**DYREKTOR WYDAWNICTWA**

Andrzej Kentzer

**WYDAWCA:**

Wydawnictwo ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-077 Bydgoszcz

**Konto:**

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

**OKŁADKA:**

Krzysztof Wirszyłło

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.

## BURZA W SZKLANE WODY



Od początku swojego istnienia staraliśmy się być fair wobec konkurencyjnych pism. Nie komentowaliśmy ich wpadek, nie krytykowaliśmy zawartości, więcej nawet, nie ulegaliśmy przeróżnym prowokacjom. To właśnie dlatego, kiedy otrzymywaliśmy od Was listy, w których prosiliście nas o wyrażenie swojej opinii w kolejnej tego rodzaju "aferze", po prostu milczeliśmy, wychodząc z założenia, że szkoda na to miejsca w ŚGK oraz Waszego i naszego czasu. Niech każdy robi swoje, a będzie dobrze. Tak samo zamierzaliśmy postąpić i tym razem, jednak sprawa jest zbyt poważna. Rzecz dotyczy artykułu z Rzeczpospolitej, w którym stwierdzono, że liczącymi się pismami o grach komputerowych w Polsce są Gambler, Secret Service i Top Secret, reszta zaś, z ŚGK na czele, to druga liga.

Hmm, cóż mam powiedzieć. Przede wszystkim ciekawi mnie, jakie kryteria stosowano przy ustalaniu tej opinii. Zawartość? Objętość? A może nakład bądź ilość zwrotów? Myślę, że osoba, która "wysmażyła" ten tekst, najzwyczajniej w świecie nie zna się na dziennikarskim fachu. Dlaczego tak uważam? Dlatego, że nikt nie zapukał do naszych drzwi i nie zapytał nas o opinię, a rzetelna informacja powinna zawierać dane obiektywne. Nie znaczy to, że wówczas w artykule do podanej trójki "najlepszych" pism dołączyłby i ŚGK. Skądże znowu! Podalibyśmy prawdę, to znaczy, że w Polsce istnieje sześć magazynów, z których każdy ma się dobrze, a na pewno lepiej od wielu pism polskich o innej tematyce, że wszystkie prezentują wysoki i wyrównany poziom, że każdy z nich zdążył już wykształcić własny styl i ma swoich wiernych Czytelników. I jeszcze jedno, że jest dla nas zaszczytem uczestniczyć w tym niezwykle wyścigu o tytuł najlepszego pisma o grach komputerowych.

Stwierdzenie z Rzeczpospolitej wygląda na kryptoreklamę stron zainteresowanych, a jako taka, nic konstruktywnego nie wnosi. Redaktorzy z konkurencji, którzy informowali nieszczęsnego dziennikarza o stanie swoich pism na rynku, po prostu starali się wykorzystać okazję i przedstawić się w jak najlepszym świetle. Powinni być w tym względzie obiektywni, ale widać zabrakło im tej odwagi - rozumiem tę słabość. Poza tym, i to już jest sprawa poważna, artykuł nie tylko obraża pozostałe czasopisma, ale także ich Czytelników. Sugeruje, że jeśli ktoś czyta coś innego, to nie ma gustu. Oj, to już jest nieładne zachowanie! I nie chodzi mi tu tylko o ŚGK, ale także o Gry Komputerowe i Computer Studio, które to pisma na pewno na tę nieuprzejmość nie zasługują. Przypomnę, że kiedy inne magazyny, poza Top Secret, "chodziły w pieluchach" (mowa i o nas), Computer Studio już wtedy był gigantem i jako pionier przecierał dla nas komputerowe szlaki. Notabene, także to pismo nie uniknęło ogólnej tendencji (jakaś epidemia, czy co?) i w brzydki sposób przypięło nam łatkę. Mam nadzieję, że kiedy czytacie te słowa, konflikt został już zażegnany.

Podsumowując, myślę, że nie ma się czym przejmować. Jeśli ktoś chce realizować swoje ambicje, rozpowiadając naokoło, że jest najlepszy, proszę bardzo. My wolimy z mozolem dążyć do doskonałości i kiedyś być najlepsi. Droga to jeszcze daleka, o czym nie raz już pisałem, ale nie tak daleka, jak na początku. Zresztą z tego właśnie powodu nie mamy czasu na branżowe dyskusyjki o wyższości jednego pisma nad drugim. A tak w ogóle, pomijając wszystkie te śmieszne kategorie "lepszy-gorszy", cieszy nas, że jesteśmy, że piszemy dla Was, że nas czytacie, w końcu że wszyscy razem świetnie się bawimy. Nas po prostu interesują gry komputerowe, resztę pozostawiamy innym.

To tyle. Pozdrowienia dla konkurencji. Oby Wasze ścieżki były proste.

PS. Sprawa natury technicznej. W tym numerze zawieszamy działalność SKLEPU. Ilość i dostępność gier na rynku polskim jest już wystarczająca, aby zakończyć naszą działalność promocyjną w tej dziedzinie. Dotychczasowe zamówienia zrealizujemy, zaś pozostałych przyjmować nie będziemy.

Redaktor naczelny:  
Piotr Pieńkowski



### Crusader: No Remorse

Gra w stylu Syndicate, choć jednocześnie od niej różna. Doskonała grafika i dźwięk gwarantują niezapomniane doznania estetyczne. Ogółem, rzecz warta poznania.

8

### Stonekeep

Jeśli lubisz Eye of the Beholder, a jednocześnie zagrywałeś się w Doom, oto coś dla Ciebie. Stonekeep jest po części jednym i drugim. A w ogóle, to jest po prostu to.



14



### The Need for Speed

Rajdy, rajdy! Ten temat zawsze cieszył się ogromną popularnością wśród graczy i dlatego twórcy nieustannie prześcigają się w tego typu programach. Oto ostatnie ich słowo.

18

### Actua Soccer

Jest już wiele piłek nożnych, ale ta bije wszystkie pozostałe na głowę. Tak przynajmniej twierdzi nasz autor. W dodatku oferuje możliwość grania polską drużyną. Mniem!



20



### Dungeon Master 2 MAPY

Pisaliśmy już o tej grze (ŚGK 9/95). Teraz przyszedł czas na przedstawienie map poszczególnych poziomów. Jeśli gdzieś utknałeś, zajrzyj na te strony.

48



## TRYBUNA

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Ankieta turniejowa    | 61 |
| Filmowy Mortal Kombat | 64 |
| Hity                  | 65 |
| Indeks - ŚGK 95       | 76 |
| Kantyna               | 66 |
| Listy                 | 3  |
| Między nami, graczami | 63 |
| Ogłoszenia            | 78 |
| SOS                   | 70 |
| Tawerna               | 68 |
| Triki                 | 72 |



## ZAPOWIEDZI

|                        |   |
|------------------------|---|
| Alien Odyssey          | 4 |
| Day of the Tentacle    | 4 |
| Descent 2              | 4 |
| Earthsiege 2: Skyforce | 5 |
| Fury 3                 | 5 |
| Gabriel Knight 2       | 5 |
| Gene Wars              | 5 |
| P.A.W.S.               | 5 |
| Polanie                | 6 |
| TekWar                 | 6 |
| This Means War         | 6 |
| Tomb Raider            | 6 |



## OPISY

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Action Soccer                | 22 |
| Actua Soccer                 | 20 |
| Asterix                      | 42 |
| Buried in Time - rozwiązanie | 54 |
| Capitalism                   | 26 |
| Comanche vs. Werewolf        | 39 |
| Crusader: no Remorse         | 8  |
| Dungeon Master 2 - mapy      | 48 |
| Entombed                     | 10 |
| Fantasy Forces               | 34 |
| Fatal Racing                 | 40 |
| Leading Lap                  | 13 |
| Mega Blast                   | 31 |
| Monster                      | 35 |
| Noctropolis                  | 11 |
| Phantasmagoria - rozwiązanie | 46 |
| Poltergeist - rozwiązanie    | 32 |
| Skarb Templariuszy           | 30 |
| Skaut Kwatermaster           | 12 |
| Steel Panther                | 28 |
| Stonekeep                    | 14 |
| The Machines                 | 16 |
| The Need for Speed           | 18 |
| Tower of World               | 7  |
| Transport Tycoon Deluxe      | 36 |
| Vinyl - bogini z Marsa       | 23 |
| Warriors - suplement         | 44 |
| Warlords 2 Deluxe            | 36 |
| Wetlands                     | 29 |
| Worms                        | 24 |



# LISTY \* LISTY \* LISTY \* LISTY \* LISTY

## UWAGA! UWAGA!

Organizatorzy III Ogólnopolskiego Festiwalu PLAY-BOX '96 zamierzają przyznać w tym roku nagrody dla producentów i dystrybutorów gier komputerowych. W związku z tym firma FULLMAX za naszym pośrednictwem ogłasza plebiscyt, w którym Czytelnicy mają okazję wyłonić HITY ROKU w kategoriach:

1. Gra zagraniczna (CD) w legalnej dystrybucji w Polsce.
  2. Gra polska.
  3. Gra telewizyjna (konsola).
- Propozycje (wyłącznie na kartach pocztowych) należy przysłać na adres:

**FULLMAX  
Warszawa**

ul. Postępu 12 apt. 303.

Termin nadsyłania zgłoszeń mija z dniem 15.02.1996.

Klub "SENIOR" prowadzi księgę rekordów w grach komputerowych. Rejestracja rekordu po przesłaniu 2 zł przekazem. Dochód przeznaczają się na publikację książki w "Świecie Gier Komputerowych". Adres: Klub "SENIOR", ul. Kartuska 103, Gdańsk 18.

To ci dopiero zwariowany pomysł. Co prawda, wiadomość ta była przeznaczona do opublikowania w dziale "Ogłoszenia", ale ze względu na oryginalność oferty postanowiliśmy wydrukować ją w "Listach". Ludzie, jeśli chcecie się w to zabawić, to zgłaszajcie się do "SENIORA". Przy okazji obiecuję, że wyniki zostaną ogłoszone bezpłatnie, jeśli klub wyśle nam stosowną listę, więc opłata nie będzie konieczna. Powodzenia.

Czy mogę założyć klub komputerowy mając 12 lat? Czy mogę wymieniać w tym klubie gry i robić konkursy?

**Robert Polak  
Jastrzębie Zdrój**

Odpowiem krótko. Nie widzę powodów, dla których nie mógłbyś tego zrobić. Wiek przeszkadza Ci tylko w rejestracji sądowej takiego klubu, więc będzie on nieformalny.

Opisujcie gry na Amigę. Promujcie Breathless. Jeżeli macie kontakt z autorami tej gry, to poproście o nie wydawanie jej w wersji na PC. Czy jest wersja na CD32? Czy wysłał nowe leve-

le lub edytor leveli? Opis tej gry powinien mieć 10 stron (przesadziłem). Czy planujecie jej sprzedaż w SKLEPIE ŚGK?

**Piotr "Hal" Banaś  
Poznań**

No, no, Piotrze, ale masz wymagania. Oczywiście, że jeśli ukaże się pełna wersja gry, opiszemy ją na naszych łamach. Nie rozumiem tylko, dlaczego mamy zakazywać autorom wydania tej gry na PC. Czyżbyś miał do pecetowców aż tak głęboki uraz? Chyba niepotrzebnie. Oni także są graczami. Co do naszego "SKLEPU", to gra ta w nim się nie pojawi z tej przyczyny, że zawieszamy działalność tego działu. Więcej o tym na stronie ze wstępniakiem.

"Primal Rage" jest na Amigę 500! (...) Adres legalnego dystrybutora: Software First, DEPT. AA11, 8 Buckwins Square, Basildon, Essex SS13 1BJ. Telefon: (0-044) 01268 725500.

**Konrad Samburski  
Bełchatów**

Bez komentarza. Informacja mówi sama za siebie.

Zalóżcie rubrykę "stare, ale jare" (opisy starszych, ale dobrych gier). Dajcie więcej o Amidze (pół na pół z PC), bo na razie za dużo objętości zajmuje PC, co zniechęca pozostałych, a przecież jak połowa będzie o PC, to pecetowcy też będą kupować ŚGK.

**Krzysztof Chudy  
Szczecin**

Kiedys już zastanawialiśmy się nad tym pomysłem, ale stwierdziliśmy, że większość gier starych opisałibyśmy już kiedys. Niemniej powracamy do tematu i rozważamy go na nowo. Dowodem naszej dobrej woli jest zamieszczony w tym numerze opis gry Darkseed. Jeśli chodzi o zwiększenie ilości opisów na Amigę, to zależy to tylko i wyłącznie od zwiększenia propozycji w tym zakresie ze strony producentów. Jeżeli czegoś nie ma, to trudno to opisywać. Na szczęście, sytuacja powoli się klaruje i możemy zająć się Amigą na poważnie. Wierz mi, że jesteśmy ostatnimi, którzy zrezygnowaliby z opisów gier amigowych. Jeśli tylko będzie co, to napiszemy o tym.

1. Czy moglibyście w którymś z numerów poświęcić parę stron na to, jak można się podłączyć do sieci INTERNET?

2. Mam komputer z kartą graficzną SVGA i chciałbym mieć grę "Command & Conquer", która pracuje w grafice VGA. Chciałbym się dowiedzieć czy istnieje jakiś program, dzięki któremu można by było zmienić grafikę z SVGA na VGA.

**X-MEN  
Świebodzice**

ODP 1. Wstyd przyznać, ale faktycznie zawalił się ten artykuł, a potem sprawa przycichła i poszła w zapomnienie. Myślę, że będziemy musieli poważnie zająć się tym tematem.

ODP 2. Mam wrażenie, że uległeś jakiejś dezinformacji. Jeśli masz kartę graficzną SVGA, to bez problemu możesz "odpalać" gry w grafice VGA i niepotrzebny Ci jest do tego żaden emulator. W drugą stronę, tak, to by był problem, ale tak wszystko jest OK.

Od tygodnia (17.12.1995) jestem szczęśliwym posiadaczem komputera IBM PC z procesorem 486 DX2/66 MHz, pamięcią 8 MB RAM, HDD 210 MB, CD-ROM i kartą muzyczną Sound System 48 oraz monitora kolorowego (LR). W związku z tym mam kilka pytań:

1. Czy warto rozbudowywać ten sprzęt, czy też lepiej kupić płytę pentiuma z procesorem 75 MHz albo wyższym?

2. Czy to prawda, że dysk twardy często się psuje?

3. Czy to prawda, że Kwas został prezydentem?

**Jacek Kuraś  
Gdańsk**

ODP 1. Myślę, że nie warto, ale jest to moja prywatna opinia. Lepiej wymienić płytę i procesor, a przede wszystkim dokupić

większy HDD, np. 540 MB. Zanim to jednak uczynisz, spokojnie pograj na tym, co masz - to całkiem dobra konfiguracja i będzie na niej działało wiele gier.

ODP 2. Nie, to nieprawda, chyba że kupisz twardziela już uszkodzonego lub takiego sprzed epoki kamiennej.

ODP 3. Tak, prawda, a bojani odleciały do ciepłych krajów i do wiosny policjanci będą roznosili dzieci.

Czy będzie Mortal Kombat 1 na Amigę 500?

**Rafał Koszewski  
Zgorzelec**

To dopiero problem. Na Amigę był przecież Mortal Kombat 1 i 2, dlaczego więc nie miałyby być częścią trzecia? Otóż dlatego, że nie chce się jej robić samym twórcom gry. Oczywiście, nie należy zamykać sprawy na wieki wieków, bo zawsze może ich taka chęć najść, albo mogą odprzedać licencję jakiejś innej firmie, która taką wersję wykona. Niestety, na razie nic o tym nie wiadomo.

To wszystko na dzisiaj. Jeszcze tylko krótko, do Andrzeja Szaladzińskiego (Złotniki Kuj.), Pawła Łydy (lublin) i Zbigniewa Zakrzewskiego (Włocławek) - dziękujemy! Postaramy się spełnić Wasze oczekiwania. I Maciej Knapik (Ruda Śl.) - przepraszamy za to niedopatrzenie. Naprawimy to jak najszybciej.

P.P.

## SPROSTOWANIE

W poprzednim numerze błędnie podaliśmy dystrybutora gry Alien Breed 3D. Faktycznie jest nim MarkSoft, a nie L.K. Avalon. Serdecznie przepraszamy.

**Terminal Velocity**

"... gra jest wspaniała"  
ŚWIAT GIER 9/1995

PROLine S.C.  
P.O. Box 36  
05400 OTWOCK

CENA: 15 zł + koszty przesyłki  
WYMAGANIA: 486DX/486/VGA



## AMIGA plotki

Wielu z Amigowców ociera ręką łzy, patrząc na gry na Pee-Cee. Przyszłość Amigowców stoi pod wielkim znakiem zapytania. Wszyscy zastanawiają się, co będzie dalej. Z tego, co słyszałem, nie będzie źle. Chciałbym przedstawić tylko niektóre z gier mających ukazać się w najbliższym czasie.

Na Gwiazdkę wszedł na rynek **Dungeon Master 2** w wersji na Amigę 1200/4000. Jakościowo nie odbiega od pierwowzoru na PC. **Acclaim** zapowiada ponadto **NBA Jam Tournament Edition**, niestety także tylko na Amigi z kośćmi AGA. **Adventure Soft** ma zamiar wydać **Simon the Sorcerer 2** na CD32 i być może na pozostałe Amigi. **Black Magic** zapowiada kolejne części super rozwlanki **Gloom**.

Ponadto **Empire** wydało własnej rewelacyjny symulator Co-

ala. W grze tej po raz pierwszy chyba masz do czynienia z wirtualnym kokpitem na Amidze. Rewelacyjnie dokładna i szybka grafika wektorowa to główne atuty tej gry. **Gametek** wydał ostatnio demko gry **Star Crusader**, kosmicznej strzelaniny z wektorową grafiką. Program nie prezentuje się na razie zbyt ciekawie, ale poczekamy, zobaczymy. Dodatkowo **Gametek** zapowiedział wydanie **Super Street Fighter 2 Turbo**.

Na koniec dwaj giganci. **Mindscape** obiecuje amigową wersję **Evasive Action**. **Tiny Troops** oraz **Megarace**, zaś **Warner Interactive** ma zamiar wydać **Chaos Engine 2** oraz coś na kształt **Rise of the Robots 2**.

S.K.

## Day of the Tentacle

LucasArts

Pojawiło się ostatnio na nasze ukochane Amigi demko gry, o której chyba żaden Amigowiec nie marzył. Mowa tutaj o niczym innym, jak o **Day of the Tentacle!** Miałem, widziałem i pograłem. Mimo tego, że nie przepadam zbyt wiele za przygodówkami, muszę po-

wiedzieć, że gra **AMIGA** mi się spodobała. Grafika jest bardzo dopracowana pomimo tego, że jest wykonana w trybie EHB, czyli 64 kolorach. Jest to z pewnością miła wiadomość dla posiadaczy pięćsetek, jak i sześćsetek, bo jak wszystkim wiadomo, tryb ten działa również na ich komputerach! Pozostaje czekać na pełną wersję.

S.K.

## Alien Odyssey

Argonaut Software

Uwaga, wszyscy miłośnicy **Cyberii!** Zbliży się gra nieco ją przypominająca, choć oczywiście odmienna. Jej twórcami są programiści zespołu **Argonaut Software**, znanego między innymi z produkcji **Birds of Prey**.

**Alien Odyssey** posiada wspaniałą grafikę i wyjątkowo szybką animację, dzięki czemu do jej prawidłowego działania może być potrzebny **Pentium**. Oczywiście, główny wątek to bardzo dynamiczna zęcznościówka, jednak nie

tylko. Autorzy przewidzieli także немало zagadek logicznych, bez rozwiązywania których dalszy postęp w grze będzie niemożliwy. Główny bohater nazywa się **Psaph** i oczywiście ma wiernego przyjaciela, tygrysowatego **Gaana**. Główną atrakcją programu będzie zapewne oszałamiający wprost wyścig na poduszko- wych skuterach między drzewami, który nieodparcie przypomina słynne sceny walk z "Powrotu Jedi". Las nie jest jednak jedyną sceną, bitwy będą toczone również w mrocznych tunelach.

Gra będzie dostępna w formie PC CD-ROM.

P.B.



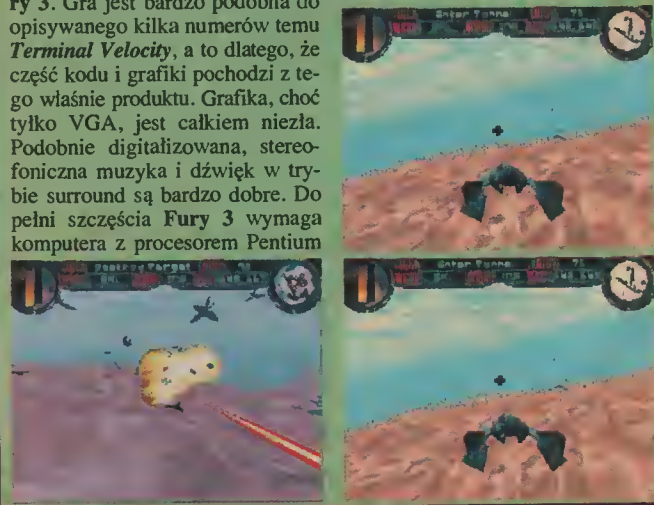
## Fury 3

Microsoft

Chcąc zachęcić graczy do nabycia nowego systemu **Windows 95**, **Microsoft** postanowił wydać kilka gier wykorzystujących możliwości tego środowiska. Jedną z nich jest trójwymiarowa strzelanka **Fury 3**. Gra jest bardzo podobna do opisywanego kilka numerów temu **Terminal Velocity**, a to dlatego, że część kodu i grafiki pochodzi z tego właśnie produktu. Grafika, choć tylko VGA, jest całkiem niezła. Podobnie digitalizowana, stereofoniczna muzyka i dźwięk w trybie surround są bardzo dobre. Do pełni szczęścia **Fury 3** wymaga komputera z procesorem **Pentium**

i kilkunastoma megabajtami pamięci oraz zainstalowaną najnowszą wersją **Windows**. Na szczęście, da się też grać na słabszym sprzęcie ze starymi, dobrymi **Windows 3.1**. Jak na pierwszą tego typu grę dla "okienek", **Fury 3** jest całkiem niezła, choć od najlepszych dzieli ją jeszcze spory dystans.

K.Sz.





## GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN

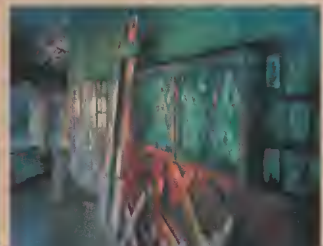
**Sierra**

Sierra stawia kolejny krok w rozwoju gier przygodowych. Tym razem jest to umieszczenie gry na kilku płytach CD. Po 7-kompaktowej *Phantasmagorii* zapowiadany jest trochę mniejszy *Gabriel Knight 2*. Mniejszy, gdyż zajmie "tylko" 5 płyt.

Tym razem Gabriel udaje się do Niemiec, gdzie zajmie się sprawą tajemniczych morderstw, dokonywanych podobno przez wilkołaki. Grę napisała ta sama autorka, co *GK1* - Jane Jensen. Produkt końcowy zawierać będzie ponad 80 lokacji i więcej, niż 1000 screenów, opartych głównie na digitalizowanej grafice. O dużych nakładach finansowych świadczy fakt, że na potrzeby produkcji skomponowano nawet symfo-

nie! Gwarantowana jest też duża ilość filmików z aktorami. Podobnie, jak w *Phantasmagorii*, akcja podzielona będzie na rozdziały. Ciekawostką jest fakt, że w "dwójce" być może będzie można grać też asystentką Gabriela, Grace.

**K.Sz.**



## GENE WARS

**Bullfrog**

Pamiętasz grę pod tytułem *Unnatural Selection* firmy *Maxis*? Był to dotychczas produkt jedyny w swoim rodzaju. Posiadał przecież oryginalny pomysł i logiczną obsługę. Ci, którym przypadły do gustu krwawe boje między zwierzęcymi mutantami, z pewnością będą zainteresowani nowym dziełem firmy *Bullfrog*. Po ten dziewiczy jeszcze temat sięgnięto, by ponownie ukazać zagrożenie eksperymentami genetycznymi.

Jak zwykle, świat jest opany przez paskudne i złe stwory, którym musisz pokazać, że niebezpiecznie z Tobą zadzierać. W programie nie ma broni konwencjonalnej, główną siłą niszczącą stanowią sztucz-

nie wyhodowani w laboratoriach wojownicy. Właściwie są to miłe zwierzątka, ujawniające swoje mordercze skłonności dopiero w obliczu wroga.

*Gene Wars* oferuje dobrą grafikę SVGA i skomplikowaną sztuczną inteligencję, dzięki czemu komputer będzie naprawdę godnym przeciwnikiem. Ponadto istnieje możliwość gry przez modem i sieć, co umożliwi zabawę kilku osobom naraz. Jako ciekawostkę autorzy podają fakt, iż żadne zwierzę nie zostało skrzywdzone podczas produkcji. Oby tak dalej!

**P.B.**



## EARTHSIEGE 2: SKYFORCE

**Sierra**

Sierra kontynuuje wydawanie gier z serii *Metaltech*. Najnowszy produkt, *Skyforce*, to także symulacja walki robotów, tym razem jednak odbywająca się w powietrzu. Do zakupu gry zachęcają płynna, trójwymiarowa grafika w rozdzielczości SVGA, doskonale wykonane efekty pirotechniczne (wybuchy) oraz możliwość komunikacji z innymi robotami za pomocą radia. Nikogo nie powinna zaskoczyć duża ilość nowych maszyn oraz nowy arsenał broni. Wszyscy, którym podobają się poprzednie tytuły z serii

*Metaltech* powinni już przygotowywać się na wiele godzin grania.

**K.Sz.**



## DESCENT 2

**Interplay**

W historii gier doomopodobnych znaczącą rolę odegrał *Descent* - pomieszczenie strzelaniny z symulatorem, co zresztą dało niesamowite efekty. Po spektakularnym sukcesie autorzy rozpoczęli przygotowanie sequela. Dziś można na pewno powiedzieć, że część druga jest znacznie lepsza od poprzednika (jak to możliwe?) i zbliżyła się charakterem do *Terminal Velocity*.

Oczywiście, fabuła pozostała taka sama, a więc ponownie przyjdzie Ci zaisić za sterami nowoczesnej ma-

szyny eksterminacyjnej. Zadanie nie uległo zmianie, natomiast wprowadzono zupełnie nowych przeciwników. Zmodyfikowano zresztą nie tylko ich. Grafika SVGA zachwyci z pewnością każdego. Znacznie powiększono wielkość poziomów, zatem będzie można naprawdę się tam zgubić. Ponadto między poszczególnymi elementami misji zobaczysz animowane przerywniki.

Gra powinna ukazać się najdalej w ciągu miesiąca, lecz zostanie poprzedzona premierą wersji shareware'owej.

**P.B.**

## P.A.W.S.

**Virgin**

*P.A.W.S.* to symulator... psa. Program oparty jest na śmiesznej grafice oraz zabawnych efektach dźwiękowych. Samej interakcji nie jest zbyt wiele. Klikasz myszką, a przebieganie odbywa się o zaplanowaną z góry odległość. Dodatkowe atrakcje to możliwość zapoznania się z budową psa (od kiedy pies składa się z silnika i mnóstwa

przekładni?) i możliwość zobaczenia wielu prze zabawnych animacji. Do obowiązków pieskiego życia należą m.in. wykopywanie kości, pościgi za kotami, walki z innymi psami itp. Ta prosta windowsowa gra przeznaczona dla dzieci może zapewnić sporo zabawy także ich rodzicom.

**K.Sz.**





## WIS MEANS WAR

### MicroProse

Wszystko wskazuje na to, że **MicroProse** po raz kolejny trafi w gusta strategów. Zasługi firmy na tym polu są bardzo duże, lecz z pewnością zostało jeszcze sporo do zrobienia. Dowodem tego jest **This Means War**, kolejna gra, która zdradza podobieństwo do hitu sprzed dwóch lat, **Dune 2**, z jedną zasadniczą różnicą - jest to gra pod Windows. Nic dziwnego, że po kolejnych sukcesach **MicroProse** próbuje nowego środowiska operacyjnego.

Fabula należy do najstarszych na świecie. Ponownie dwie frakcje toczą ze sobą wyniszczającą walkę. Dowódcą jednej z nich jesteś Ty. Dalej masz już typowy ciąg misji, które trzeba ukończyć pomyślnie (tym razem jest ich ok. czterdziestu). Schemat walki przebiega zgodnie ze standardami ustanowionymi przez produkt West-woodu. Najpierw trzeba

wybudować bazę, a potem zniszczyć wroga. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, a ze szczegółów technicznych warto powiedzieć o atrakcyjnej grafice SVGA. Poza tym istnieje możliwość gry w sieci, gdzie kilku zawodników może brać udział w zabawie pod tym samym sztandarem. Pomimo wysokich wymagań (486 i 8 MB RAM) zanoszą się na kilka tygodni porywającej zabawy.

P.B.



## TEKWAR

### Capstone/IntraCorp

Kto by pomyślał, że książkę można przerobić na grę dooomopodobną? Na ten pomysł wpadli programiści z firmy **Capstone**, wydając grę **TekWar** opartą na książce pod tym samym tytułem. Jako tajny agent masz usunąć kilku wyjątkowo natrętnych zbirów, strzeżonych przez uzbrojone gangi. Akcja rozgrywa się w roku dwa tysiące którymś, ale czy to ważne... Poruszać się będziesz po mieście przyszłości pełnym morderców, złodziei, lecz także uczciwych ludzi.

Autorzy starali się nadać wirtualnemu miastu pozory realizmu. Po ulicach jeżdżą samochody. Po chodnikach spacerują przechodnie. Można wejść do

wielu budynków, w których bezbronni pracownicy na widok broni szybko podniosą ręce w górę z okrzykiem "Please, don't kill me!", a strażnik natychmiast zacznie do Ciebie strzelać. Gdy jednak będziesz poruszał się ze schowanym pistoletem, żaden policjant Cię nie tknie. To mi się podoba! Szykuje się sporo niezłej zabawy. Tylko ten poziom trudności...

K.Sz.



## Tomb Raider

### Core

Do drzwi graczy puka właśnie **Fade to Black** firmy **Delphine Software**, który jest kontynuacją **Flashbacka** i zachwyca wspaniałym, trójwymiarowym środowiskiem oraz wartką akcją. Tymczasem już powstaje dzieło konkurencyjne, tym razem spółki **Core**. **Tomb Raider**, bo o nim mowa, jest utrzymany w podobnej konwencji, co wymieniony na początku program, lecz... No właśnie, przede wszystkim zachwyca wspaniałą grafiką spod znaku 3D. Programiści nie zadowolili się tym razem wektorówką, poszli o krok dalej.

P.B.

Efektom jest świetnej jakości świat tekstur i poligon'ów. W podobnej technice wykonano wszystkie postacie występujące w grze, a jest ich naprawdę dużo. Oczywiście, będzie dostępny przyjazny system operowania kamerą, dzięki czemu otrzymamy niesamowitą ilość dowolnych ujęć. Co do animacji, ograniczę się do stwierdzenia, że w programie upakowano 2000 klatek animacji. Miła wiadomość dla pań - po raz kolejny (i na pewno nie ostatni) bohaterem gry komputerowej jest kobieta o wdzięcznym nazwisku Laura Cruz. Pozostaje tylko pytanie, jak potężnej konfiguracji sprzętowej potrzeba, aby ponownie zmierzyć się z siłami Ciemności.

## POLANIE

### USER

Swego czasu **Dune 2** wywołała spore zainteresowanie wśród rzeszy graczy. Do dzisiaj zresztą hit ten cieszy się ogromną popularnością, podobnie jak jego następcy, **Warcraft**, **Command & Conquer** i **Tides of Darkness**. Co ciekawe, wkrótce do grupy tej ma szansę dołączyć polski program zatytułowany **Polanie**.

Zarówno ekran gry, jak i sam sposób prowadzenia batalii jest bardzo zbliżony do tego z poprzedników. Naturalnie, jak sam tytuł wskazuje, głównymi bohaterami będą nasi słowiańscy pra-

przodkowie, którzy zmierzają z siłami Ciemności. Autorzy gry obiecują wiele dni wspaniałej i zajmującej zabawy.

Prace nad grą wciąż jeszcze trwają i trudno podać konkretną datę ukazania się na rynku wersji ostatecznej. Twórców rozgrzesza tu fakt, że opóźnienia wynikają z przyczyn technicznych, które mają na celu udoskonalenie gry. Trzymamy kciuki!

P.P.





Od dawna już plotkuje się w kuliach o grze, która ma rzekomo być rewolucją w dziedzinie komputerowych rolpleji. W dodatku, ma to być gra nasza, polska. Jej tytuł, **Tower of World**, jest równie zagadkowy, jak osoby samych autorów. Czas, aby uchylić rąbka tej tajemnicy.

Firmę Yavor tworzą dwaj ludzie: Jarosław Chrostowski, niezwykle uzdolniony programista, współtwórca i redaktor "Amigowca" oraz Wiktor Żwikiewicz, autor wielu książek fantastycznych, znany w środowisku fanów SF z takich pozycji, jak "Druga Jesień", "Imago" czy "Delirium w Tharsis". Pięć lat temu, z grubsza licząc, ci dwaj osobnicy spotkali się i postanowili razem stworzyć grę. Z wyborem tematu nie było problemu, gdyż każdy z nich miał już w zamyśle wizję pewnej fabuły. Obydwaj byli miłośnikami RPG, więc było dla nich oczywiste, że gra będzie w tym właśnie gatunku. Tak zaczęła się historia **Tower of World**.

Tak naprawdę prace nad grą trwają od trzech lat (z półroczną przerwą) i dzisiaj wreszcie dobiegają końca. Największym problemem były niestanne zmiany, które wymuszała rzeczywistość. Początkowo gra miała być tylko na Amigę, potem także na PC, jeszcze później powstała konieczność przerobienia grafiki na wysoką rozdzielczość 640x480. W międzyczasie rozrastała się także sama fabuła gry, a system obsługi ulegał niustannym modyfikacjom. Sami twórcy chcieli, aby program był jak najprostszy i jak najciekawszy zarazem.

Dobrze, teraz konkretnie, o co chodzi. Świat **Tower of World** jest ogromny. Czegoś tak wielkiego w grach komputerowych chyba jeszcze nie było. Są kontynenty i archipelagi, są rzeki i morza. Co ciekawe, wielką wodę można przebyć tylko łodzią i nie będzie to jedynie symboliczny obrazek, sugerujący, że właśnie odbywa się taką podróż, ale autentyczne przemierzanie morskich

# TOWER OF WORLD

Producent: Yavor/Metropolis



przestrzeni (wraz z walkami z morskimi potworami). Poza tym świat gry będzie charakteryzowało bogactwo realnego świata. Znajdziesz tu więc pustynie, puszcze i czapy lodowe, a także równiny, lasy i masywy górskie. W zależności od klimatu, zastaniesz stosowną faunę i florę, plus potworie (czy jak to nazwać).

W grze kierujesz 8-osobową grupą herosów i jak przystało na prawdziwy rolplej, wykonujesz kolejne zadania. W rezultacie misje te układają się w jedną całość i pozwalają dotrzeć aż do... Nie, tego jeszcze nie zdradzę.

Na początku gry, w ramach prologu, będziesz przewodził grupie dzieci. Ten wstęp pozwoli Ci na zaznajomienie się z obsługą gry, gdyż z założenia ma on pełnić rolę instrukcji.

Najlepsze zachowałem na koniec. **Tower of World** ma charakter gry 3D. Nie będzie to co prawda **Doom**, ale raczej coś w rodzaju gier z cyklu **Might & Magic**. Dodatkowo bitwa, czego w **M&M** brakowało, toczyć się będzie na osobnym ekranie, coś jak w **UFO**. Co ciekawe, zarówno jeden, jak i drugi pomysł zrodziły się na długo przedtem, zanim wspomniane gry powstały. Zresztą obydwa ekrany zawierają sporo innowacji, których tam brakuje.

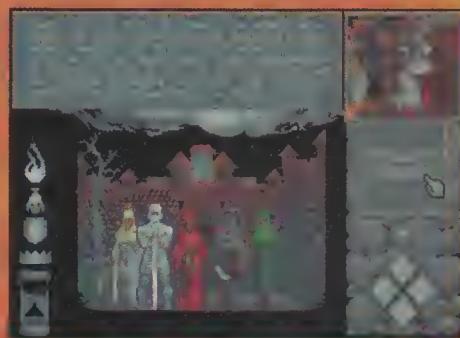
Ostatnia sprawa to wymagania. Trudno jeszcze powiedzieć ostatecznie, jak będzie to wyglądało. Na pewno gra będzie działać na PC 486, być może uda się zaniżyć te wymagania do 386. Natomiast powstał problem z Amigą. Autorzy ostatnio poczuli tyle zmian

w swoim dziele, że ich gra będzie mogła sprawnie działać jedynie na A4000 i "podrasowanej" A1200. Poza tym konieczne będzie posiadanie dysku twardego.

Gra ma zostać wydana jeszcze w tym roku pod egidą firmy **Metropolis**, która na naszym polskim rynku (i nie tylko) ma już swoją markę. Przypomnę jedynie, że **Metropolis** jest wydawcą **Tajemnicy statuetki** i **Teenagenta**, gier znanych i wysoko cenionych w komputerowym świecie. Taki stan rzeczy gwarantuje poziom. Poza tym istnieje całkiem duże prawdopodobieństwo, że **Tower of World** będzie w całości po polsku (bo na razie chciano ją wydać tylko w angielskiej wersji językowej w ramach promocji na Zachód). W tym miejscu obiecuję, że osobiście będę molestował autorów z **Yavora** i ludzi z **Metropolis**, aby tak się stało. A jak nie zechcą, to ja ich, tym komputerem, po głowach, po rękach, gdzie popadnie...

Piotr Pieńkowski

**PS.** Zamieszczone obok grafiki pochodzą z pierwotnej wersji. Od tego czasu wiele się w tym zakresie zmieniło, jednak autorzy gry jeszcze nie dysponują ostateczną wersją i niemożliwym było przekazanie nam nowszych grafik. Wniosek jest prosty, to co widzisz pomóż przez dwa i dodaj jeszcze cztery.



Tower of World

W PRZYGOTOWANIU

ROLE-PLAYING



OPISY



Miłośników gier komputerowych można podzielić na zwolenników gier strategicznych, symulacyjnych, przygodowych bądź RPG. Jest to oczywiście podział umowny, ale przyznasz chyba, że wiele w nim racji. Jednocześnie co jakiś czas, niezależnie od tego czy budujesz jakieś miasto, latasz śmigłowcem, szukasz tajemniczego skarbu czy uczestniczysz w "przygodzie", odczuwasz potrzebę sięgnięcia po coś lekkiego w celu odreagowania, najlepiej oczywiście w towarzystwie jakiejś krwawej strzelanki. Człowiek, niestety, jest istotą żądną krwi i z otwartymi ramiionami przyjmuje wszelkiego rodzaju brutalne filmy, książki czy wreszcie programy komputerowe. Co więcej, o dziwo wypoczywa przy nich. Faktem jest, że nawet przeciwnicy strzelanek, kiedy grają w *Dooma* (choćby z obowiązku), czują na dnie duszy tę dziwną przyjemność. Na szczęście, normalny człowiek poprzestaje na tym. Naturalnie istnieją jednostki, które muszą wyjść na ulicę i powtórzyć jakąś scenę, a jak to się kończy, wiemy. Dlatego cieszymy się, że istnieją takie gry, jak wspomniany

# Crusader: No Remorse

Producent: Origin



wanych polityków, którzy myślą o zaspakajaniu wyłącznie własnych potrzeb (skąd my to znamy). Rządy ich sprawowane są za pomocą tyranii, w myśl motta: cel uświęca środki! Inaczej mówiąc, masz do czynienia z tzw. państwem policyjnym, gdzie nawet najmniejsza próba oporu jest zdławiona w zarodku. Liczy się tylko ślepe posłuszeństwo. Oczywiście, nie wszyscy podporządkowują się rządzącym elitom, powstaje szereg organizacji podziemnych, których głównym celem jest obalenie panoszących się polityków. Podobnie jest w przypadku bohatera gry. Pewnego dnia porzuca dotychczasową pracę i próbuje przyłączyć się do jednej z organizacji podziemnych. Nie jest to jednak takie proste, szefowie podziemia są nieufni. Obawiają się, iż nowy kandydat może się okazać tajnym agentem wysłanym przez rząd. By wystawić "nowego" na próbę powierzają mu wykonanie szeregu trudnych misji. Jest to jedyny sposób udowodnienia swojej lojalności. A więc do dzieła!

Jak już wspominałem, na pierwszy rzut oka gra przypomina *Syndicate*. Zastosowano trójwymiaro-



*Doom, Dark Forces, Fade to Black, Cannon Fodder czy Syndicate.*

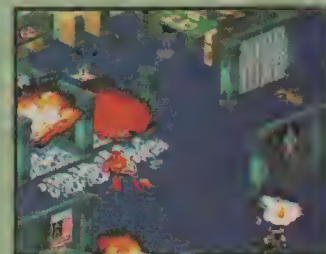
Do powyższego grona obecnie dołączyć można najnowszy produkt firmy Origin pod tytułem *Crusader: No Remorse*. Jak tamte produkcje, jest typową strzelaniną zręcznościową, wyglądem przypominającą nieco *Syndicate* oraz *Little Big Adventure*. Zresztą nawet fabuła gry jest podobna. Świat przyszłości rządzonej przez skorumpo-

## WAŻNIEJSZE KŁAWISZE:

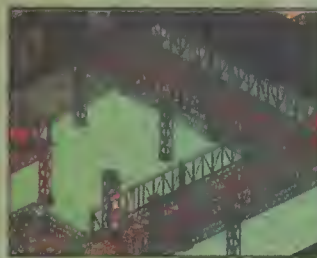
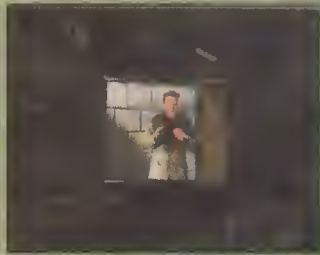
**Klawisze kursora** - sterowanie postacią.  
[Space] - wyciąganie broni i strzelanie.  
[S] - przeszukiwanie trupów, otwieranie i zbieranie przedmiotów, przełączanie różnych przycisków. Stojąc np. przy zwłokach, wciskasz przycisk [S]. Na danej postaci pojawi się szary kursor. Teraz wystarczy nacisnąć [Enter] i jesteś w posiadaniu przedmiotów należących do nieboszczyka. Podobnie ma się rzecz z otwieraniem szafek i drzwi.  
[U] - używanie rzeczy znajdujących się w inwentarzu.  
[I] - inwentarz.  
[M] - użycie apteczki.  
[B] - detonowanie bomb. Aby daną bombę lub minę odpalić, musisz ją najpierw użyć.  
[J] lub [Tab] - skok.  
[Z] - inne ujęcie kamery, a tym samym widoku gry.  
[W] - zmiana broni.  
[Shift] i strzałka do góry (trzymane równocześnie) - bieg.  
[Insert] - przewrót w lewo.  
[Page up] - przewrót w prawo.  
[Delete] - skradanie się w lewo.  
[Page down] - skradanie się w prawo.  
[Home] - skradanie się do przodu.  
[End] - skradanie się do tyłu.

wą grafikę i animację. Całość przeplatana jest sekwencjami wideo, w których możesz np. porozmawiać ze swoimi kolegami z podziemia. Pole gry stworzono w tzw. trójwymiarowym rzucie izometrycznym, a całość przedstawiono w rozdzielczości SVGA (dlatego wymagane jest 8 MB RAM).

Grę rozpoczynasz z pistoletem w rękę i nieskończoną ilością amunicji. Poruszając się po pomieszcze-



niach budowlı przypominającej jakąs fabrykę. Twój bohater ma do wykonania różnorakie misje, np. odszukanie lub zniszczenie jakiegoś przedmiotu, zabicie lub odnalezienie kogoś. W budynku znajduje się szereg tajnych przejść, wind i teleportów, które ułatwiają poruszanie się. Należy zachować największą ostrożność, gdyż większość pomieszczeń zaopatrzonych



nych jest w kamery, które uaktywniają natychmiast systemy alarmowe. Poza tym po fabryce krążą cywilni pracownicy i uczeni. Ci ostatni nie są życzliwi wobec Twojego bohatera (próbują włączyć alarm), dlatego nie pozostaje nic innego, jak wysłanie ich na tamten świat. Robotnicy na widok spluwy podnoszą ręce do góry, myślą chyba naiwni, że przeżyją to całe piekło (ja nie oszczędziłem żadnego!). Głównym przeciwnikiem są jednak strażnicy i różnego rodzaju roboty i działka, które trzeba unicestwić, by przeżyć. Bardzo istotne jest przeszukiwanie zabitych, zawsze można przy nich coś znaleźć. Zagładj również do wszystkich skrynek, szafek i schowków. W ten sposób wzbogacisz się w dodatkowe rodzaje broni, miny, bomby czy apteczki. Pamiętaj, że kto szuka, nie błądzi, szczególnie w grach kom-

puterowych. By przedostać się do innego pomieszczenia, musisz nie rzadko wysadzać drzwi lub przełączać włączniki znajdujące się na ścianach. Poza tym możesz patrzeć na monitory kontrolne znajdujące się w wielu salach, które ukaza Tobie inne części całego kompleksu. Fajną rzeczą jest też możliwość sterowania niektórymi robotami (w późniejszych misjach).

Twój bohater nie tylko chodzi i biega; potrafi też skakać, skradąć się z bronią w ręku, kłekać i wykonywać przewroty. Po wydobyciu broni ukazuje się czerwony krzyżyk, którym określasz kierunek strzału, aż na postaci wroga pojawi się celownik, co oznacza, że jest na muszce. Przyszan, iż nie jest to najszybsze rozwiązanie. By powrócić do modułu chodu, wystarczy wcisnąć górną strzałkę (klawisz kursora). Bardzo efek-

townie wygląda eliminowanie przeciwnika, a dokładniej - sam proces jego zgonu. Trafiony delikwent pada na ziemię, a pod zwłokami ukazuje się kałuża krwi. Równie popisowo wygląda śmierć w płomieniach - widać, jak gościu się naprawdę męczy, a po kilku sekundach pozostaje po nim zwęglona reszka. W ogóle oprawa graficzna prezentuje się super, ale jest dosyć brutalna, dlatego grę należy chować przed najmłodszymi użytkownikami komputerów (takie teraz czasy!).

Niesamowitą rzeczą jest możliwość strzelania do prawie wszystkich przedmiotów i urządzeń znajdujących się w pomieszczeniu (ach, te wybuchy!). Gdy masz większy kaliber, możesz dokonać zniszczenia prawie całego wyposażenia pomieszczenia, w którym się znajdujesz. Powoduje to dosyć często reakcje łańcuchowe, szczególnie gdy w powietrze wylatują zbiorniki z gazem lub płynem łatwopalnym. Przy okazji, pamiętaj, abyś przypadkowo nie wysadził butli z gazem, będąc w jej pobliżu! Może Cię to kosztować utratę sporej ilości energii. Jeśli już się to zdarzy, skorzystaj z apteczki (oczywiście, trzeba ją

najpierw znaleźć). Poza tym zalecam częste nagrywanie stanu gry.

Jeżeli mogę programowi coś zarzucić, to brak mapy, która w wielu przypadkach ułatwiłaby poczynania Twojego agenta, czasami człowiek czuje się trochę zagubiony i zdeorientowany w tej wielkiej fabryce.

Bardzo efektywnie przedstawia się część muzyczno-dźwiękowa programu. Poczynając od "pobudzającej" (do walki) muzyki, na odgłosach wybuchów kończąc. Konieczna jest karta dźwiękowa, gdyż bez niej gra traci połowę na wartości.

W sumie stworzono naprawdę oryginalną strzelaninę (nie bójmy się tego określenia!). Naturalnie, **Crusader: No Remorse** nie jest programem dla pacyfistów i przeciwników scen brutalnych w grach (prawdę mówiąc, nie spotkałem kogoś takiego w Polsce). Natomiast świetnie spełnia swoją rolę - naprawdę można się odegrać. Polecam.

Daniel Lisiński



Crusader: No Remorse

9 9 9

ZREĆCZNOŚCIOWA

PC

486,  
8 MB RAM,  
CD-ROM

Dystrybutor  
**IPS**  
Computer Group



Istnieje na rynku wiele gier, w których niebagatelną rolę pełnią elementy logiczne. Napotykamy je w co drugim programie i nie da się ukryć, że są one nieodzownym uzupełnieniem fabuły. Często mamy przecież do czynienia z grami strategicznymi, taktycznymi, a są to dzieła wymagające od odbiorcy niemałego wysiłku szarych komórek. Poza tym są przecież produkty łączące cechy logiczne ze zręcznościowymi, co daje bardzo interesujące efekty. Dobrym przykładem jest *Tetris* czy *Block Out*, które, choć z założenia logiczne, umożliwiają relaks i oderwanie od codziennych problemów. Natomiast bardzo trudno jest znaleźć program, który od początku do końca zmuszałby umysł do wysiłku. Jednym z takich ewenementów jest *Entombed* firmy **Chaos Concepts**.

Od razu chciałbym zaznaczyć, że gra działa tylko i wyłącznie pod Windows, i to w dodatku w wersji 3.1. Jeśli więc komuś nie odpowiadają "okienka", lepiej niech nie czyta tego artykułu. Ponadto program wymaga palety 256 kolorów i "chodzi" w rozdzielczości 640x480. Oznacza to, że nie ma mowy o graniu w podstawowej konfiguracji karty graficznej. No cóż, znak czasu. Jeśli uda Ci się przebrnąć przez pierwsze instalacyjne wyzwania, dalej będzie już całkiem przyjemnie.

Najpierw pojawia się introdukcja, która wyjaśnia prosto i dokładnie, dlaczego znalazłeś się w tak ponurym i nieprzyjemnym miejscu, jakim jest podziemny loch. Jako archeolog zajmowałeś się ba-

daniem ruin starożytnych miast na Bliskim Wschodzie. W jednym z nich znalazłeś tajemniczy przycisk tkwiący w skale. Naciśnięty, uruchomił zapadnię, w wyniku czego wpadłeś do ciemnego pomieszczenia. Znalazłeś się w sytuacji bez wyjścia. Musisz przebrnąć przez podziemny labirynt pełen zagadek i wydostać się na zew-



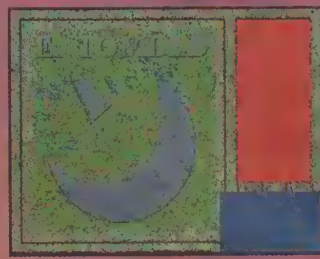
nątr lub umrzeć pod ziemią. Przed Tobą kompleks pomieszczeń, które kryją w sobie wiele pułapek i problemów do rozwiązania.

Obsługa *Entombed* należy do bardzo prostych i nie powinna nikomu sprawić trudności. Gdyby ktoś jednak miał wątpliwości co do znaczenia jakiejś ikony, obszerny "help" rozwieje je natychmiast. To, co dzieje się w labiryncie, widziane jest oczami głównego bohatera. Nie istnieje, niestety, możliwość płynnego poruszania się po pokojach. W określonej komnacie można zrobić najwyżej kilka kroków między poszczególnymi lokacjami. Dokonuje się tego za pomocą myszki. Jeśli przed sobą widzisz panel z zagadką, możesz do niego podejść. Ukazuje się wtedy zbliżenie, dokładnie przedstawiające problem. Najczęściej są to układy symboli, które należy przekreślać, obracać bądź przesuwac.

Dla przykładu, pierwszym Twoim zadaniem jest zapalenie światła w pomieszczeniu. Dokonujesz tego za pomocą dwóch pokręteł przedstawiających Słońce i Księżyc. Drugie z kolei to otwarcie drzwi do następnej komnaty. Tutaj zadanie jest nieco bardziej

złożone, gdyż musisz rozwiązać już dwie zagadki, i to wcale niełatwe. Następnie dostajesz się gdzie indziej, i tam historia się powtarza.

W zmaganiach z problemami stawianymi przez starożytnych pomoże Ci z pewnością dziennik tajemniczego profesora Who. Prawdopodobnie był to również archeolog, który dostał się do podziemi,



zali dużo umiejętności przy jej tworzeniu, lecz, jak można stwierdzić, opłaciło się. Scenerie w wysokich rozdzielczościach wyglądają niezwykle sugestywnie i realistycznie. W komnatach płoną ognie na świecznikach, a światło odbija się od wypolerowanych posadzek. Całość jest bardzo przyjemna dla oka i chyba każdemu powinna się spodobać. Podobnie ma się sprawa z oprawą dźwiękową. Odgłosy przy przesuwaniu elementów paneli lub otwieraniu drzwi brzmią całkiem efektownie. Program posiada również możliwość odtwarzania muzyki z płyty kompaktowej.

Ogólnie rzecz biorąc, *Entombed* daje dużo satysfakcji, choć wymaga cierpliwości i zamilowania do tego typu rozrywki. Śmiało może stanowić urozmaicenie na długie, jesienne i zimowe wieczory. Zachęcam do gry, tym bardziej, że zajmuje ona tylko 15 MB na twardym dysku.

Piotr Bilski  
"Alien"



Noctropolis firmy Electronic Arts to gra poruszająca odwieczny prolem walki Dobra ze Złem. Ty oczywiście jesteś przedstawicielem tej pozytywnej strony. W grze wcielasz się w człowieka, któremu w życiu się nie powiodło - rozwodzi się z żoną, a jego sklep z książkami znajduje się na krawędzi bankructwa. Jest tylko jeden plus w tej postaci - uwielbienie komiksów z serii Darksheer. Jak się

# NOCTROPOLIS

Producent: Electronic Arts



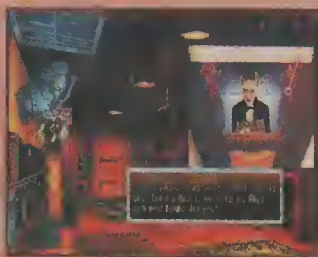
czuje się przyspieszony rytm serca, chwilami zaś odpręża. Jeżeli zaś chodzi o efekty dźwiękowe, to są one bardzo wyeksponowane, aby stworzyć pozory jak największego realizmu.

LPM, wybiera się czynność odpowiednią do danego momentu gry.

Noctropolis, niestety, dostępny jest tylko tym graczom, którzy posiadają napęd CD-ROM. Ze względu na pojemność pa-



Obsługa gry jest bardzo prosta. Jest tylko jeden główny ekran, na którym toczy się cała akcja. Aby wywołać panel opcji, trzeba kliknąć PPM na środku ekranu. Sam panel nie powinien nikomu sprawiać kłopotów. Jego kształt ma wygląd egipskiej piramidy, na której umieszczono nazwy różnych czynności. Klikając



mięci, jaką potrzebuje program, nie ukazał się on w wersji dyskowej.

Podsumowując, mogę stwierdzić z całym przekonaniem, że jest to bardzo dobra gra przygodowa. Tych maniaków gier komputerowych, którym przypadły do gustu takie hity, jak *Gabriel Knight* czy *BloodNet*, zapewniam, iż Noctropolis ich nie zawiedzie. Czeka ich wyśmienita zabawa przez kilka najbliższych tygodni.

Na koniec przedstawiam krótki opis Twoich pierwszych kroków. Najpierw przechodzisz do swego pokoju, gdzie musisz wziąć wszystkie papiery ze stołu i to co

lubisz najbardziej - czyli komiks. Ten ostatni musisz uważnie przeczytać, gdyż pomoże Ci to w późniejszej rozgrywce. Kiedy wybija godzina

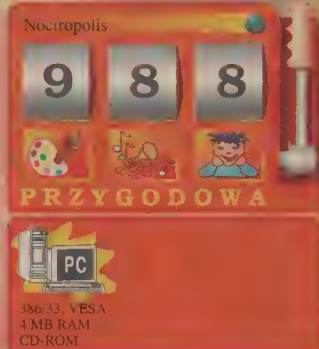
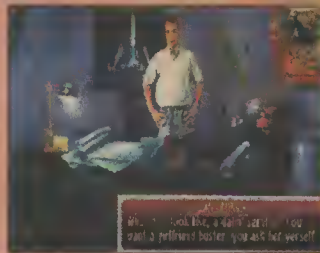
duchów zasypiasz. Dopiero dzwonek u drzwi wyrwa Ci z tego neurotycznego snu. Na zewnątrz czeka posłaniec z paczką. Musisz przeprowadzić z nim krótką, aczkolwiek konkretną rozmowę. Zawartość paczki, którą dostałeś, pewnie Cię zdziwi. Okazuje się, że



to ciąg dalszy Twojego ulubionego komiksu z serii Darksheer. Po przeczytaniu go musisz wziąć wszystkie papiery ze stołu przy drzwiach (są to akta rozwodowe). Po ich schowaniu, rzucasz monetą i przenosisz się windą czasu...

Resztę pozostawiam Tobie, Graczu. Jeszcze tylko jedna uwaga. Jeżeli chcesz grać w tę grę, musisz dobrze znać "mówiony" angielski. Niestety.

Iza M.





Polska firma L.K. Avalon zna na jest przede wszystkim z tego, że zarzuca rynek nawiązaną w rzeczywistości tytułów, wypierając konkurencję masę. Czas okroci programy nie przekraczają poziomu przeciętnej, ale też ich ceny nie sięgają wyzyna absurdu. Poza tym w takiej polityce wydawniczej jest pewna logika, bo przecież

zrenia obwołuty, od razu widać, jaki typ rozrywki oferuje gra. Tak tutaj wszystko będzie szalone. Pierwszym tego dowodem jest opowiadanie Filipa Syrylaka załączone do instrukcji, a mające wprowadzić gracza w klimat przygody. Nawiasem mówiąc, czegoś tak zabawnego dawno już nie czytałem. W trakcie lektury dosłownie popła-

# Skaut Kwaternaster

**Producent: L.K. Avalon**

w końcu musi się trafić program, który będzie ukoronowaniem wcześniejszej działalności. W przypadku L.K. Avalonu programem takim wydaje się być Skaut Kwaternaster - oferta przygotowana z myślą o miłośnikach zwanowanych przygodówek.

Jako przy pierwszym kontakcie z tym produktem to znaczy w chwili wzięcia go do ręki i obej-

kalem się ze śmiechu, a pod koniec doszedłem do wniosku, że warto tę grę nabyć już choćby tylko dla tego tekstu. Panie Filipie, kaaawał do brej roboty!

Kolejnym przykładem zwanego poczucia humoru u twórców gry jest grafika, a dokładniej mówiąc jej rodzaj. Wszystko zostało tu przedstawione jak gdyby w krzywym zwierciadle. Ktoś mógł-



by nawet powiedzieć, że w dniach, kiedy powstawała gra, główny grafik cierpiał na poważne zaburzenia równowagi psychicznej. W efekcie powstał świat cudownie zniekształcony, oryginalny, w pewien przewrotny sposób pociągający. Najbliższym skojarzeniem jest tutaj grafika z gry *Day of the Tentacle*, ale choć podobieństwa są zauważalne, twórcom udało się zachować odrębny styl.

Ostatnim przejawem dowcipu autorów jest sama fabuła gry. Wcielasz się niej w postać młodego skauta. Twoim zadaniem jest uwolnienie z nieczynnego radzieckiego czołgu koleżanki skautki, która wcześniej nieopatrznie weszła do środka i niechcący zaryglowała właz. Po drodze musisz rozwiązać kilka pomniejszych, choć dziwacznych zagadek, które w rezultacie doprowadzą Cię do szczęśliwego zakończenia przygody. Ponieważ w rzeczywistości skautem jesteś zaledwie od kilku dni, Twoja prawdziwa natura, w sumie łobuzerska, wciąż bierze górę. Uparcie działasz według schematu, nieważny jest sposób, w jaki dochodzi się do celu, tylko sam fakt jego osiągnięcia. W praktyce sprowadza się do tego, że nieustannie płatasz otoczeniu psikusy. Inna rzecz, że otoczenie nie pozostaje dłużne i płata psikusy także Tobie, ale to jest chyba zrozumiałe - w końcu ten świat cały jest absurdalny.

Obsługa gry w sumie nie odbiega od ogólnie przyjętych standardów. Z ciekawostek warto wymienić jedynie podświetlanie się napisów w trakcie gry, co ułatwia przeprowadzanie wielu czynności (uwaga: działa wybiórczo) oraz zastosowanie mapy, dzięki której można od razu przenieść się do wyznaczonych lokacji. Poza tym w wersji na Amigę istnieje możliwość zainstalowania gry na dysku twardym.

W grze nie brakuje efektów dźwiękowych, dodatkowo gra za-

wiera muzykę, na którą składa się kilka ładnie skomponowanych utworów podkreślających klimat całości.

Jeśli miałbym do czegoś się przyczepić, to byłoby to tylko dwie rzeczy. Pierwszą z nich jest fakt, że na ekranie gry kursor nie zmienia się na strzałkę wskazującą kierunek przejścia do kolejnej lokacji. W rezultacie czasem nie wiadomo, którą drogą udać się na następną planszę, a to niepotrzebnie komplikuje grę. Drugi uszczerbek to tytuł. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego został on podany w anglojęzycznej wersji. Przecież cała reszta, to znaczy instrukcja i tekst w grze, została podana w języku polskim, więc promowanie całości w tej postaci na Zachodzie nie ma większego sensu. Wymaga to przygotowania wersji anglojęzycznej, osobnej - i wtedy gra mogłaby już nazywać się **Skaut Kwaternaster**. Wersja polska natomiast powinna nosić swoją nazwę, np.: **Druh kwaternistrz**. Jednocześnie przyznaję bez bicia, że się czepiam, gdyż są to naprawdę mało istotne szczegółów.

**Skaut Kwaternaster** wydany został jeszcze w zeszłym, 1995 roku i moim zdaniem, jest nie tylko zapowiedzią nadchodzących zmian na polskim rynku oprogramowania, ale także podsumowaniem osiągnięć, które do tej pory wypracowali sobie polscy twórcy. Grę tę śmiało można postawić na równi z *Mentorem*, *Teenagentem*, *Sołtysem* czy *Kajkiem i Kokoszem*. To pokrzepiające uczucie, że istnieje już całkiem spora grupa polskich tytułów, które stoją na tak wysokim poziomie. W dodatku najlepsze jest jeszcze przed nami!

**Adam Bard**

**PS.** W ostatniej chwili dowiedziałem się, że **Skaut Kwaternaster** został uhonorowany Złotym Dyskiem '95. Cieszy mnie niezmiernie ta decyzja. Uważam, że gra otrzymała tę nagrodę absolutnie zasłużenie. Moje gratulacje dla autorów.





Od jakiegoś czasu można zauważyć, że na rynek gier komputerowych trafia coraz więcej gier trójwymiarowych. Chodzi mi tu o gry innego rodzaju, niż *Doom*. Precyzując, idzie o wyścigi. Od momentu pojawienia się super konsol typu Sony Playstation w domach zagospodowały także super wyścigi z niewyobrażalną dotychczas grafiką. Także na rynku PC coś się ruszyło. Zaczęły pojawiać się pierwsze wirtualne wyścigi, takie jak *Need for Speed* czy *Fatal Racing*. Amiga, jak zwykle, pozostała na uboczu. Jej użytkownicy mogli wprawdzie pograć w Lotusy, o jakich się pccetowcom nie śniło (część pierwsza i druga). Jednak brakowało nam prawdziwego wyścigu 3D i wcale niekoniecznie musiałby mieć on teksturowaną grafikę w super wysokiej rozdzielczości. Wystarczyłoby coś na miarę *Test Drive 3* na PC. I oto nareszcie jest. Prawdziwy wyścig 3D! Rzecz nazywa się *Leading Lap*.

Na początku będę musiał Cię zmartwić. Otóż nie znajdziesz w *Leading Lap* teksturowanych ścian, ani nawet cieniowanych obiektów. Niestety, to nie ten sprzęt. Pamiętajmy, że większość Amigowców posiada nadal A500 lub A1200 bez żadnych dodatków. Czego można wymagać od 7 bądź 14 MHz, skoro gry na PC robione są w taki sposób, że ich płynność nie jest zbyt wielka nawet na 100 MHz. Do tego dochodzi jeszcze wielkość dostępnej pamięci RAM. Podczas, gdy na PC niektóre gry w ogóle nie odpalają się bez 8 MB, to na Ami-

gach 1 MB to chleb powszedni, a standardem powoli staje się A1200 z 2MB RAM. Nie będę wspominał o twardych dyskach lub napędach CD-ROM.

Dość wyrzutów, przejdźmy do sedna sprawy. Cała grafika w grze jest wektorowa. Ekran gry, tak na oko, ma z szesnaście lub co najwyżej trzydzieści dwa kolorki. Jak już wspominałem, w grze nie ma tekstur. Zastąpić je miała pokrywająca większość obiektów siateczka. Być może zabieg ten miał za zadanie zwiększenie ilości kolorków na co gorszych monitorach. Z wyjątkiem obrazka początkowego i panelu wyboru opcji, a także tła podczas gry nie znajdziesz w tym programie żadnej innej grafiki bitmapowej. Trzeba przyznać, że obrazek początkowy zrobiony jest dość dobrze, o czym możesz przekonać się, zerkając na miejsce, w którym go zamieściliśmy. Niestety, mam pewne wątpliwości co do pozostałych grafik. Są one, delikatnie mówiąc, średniej jakości. Sądzę, że gdybyśmy się postarali (i dostał za to dużo pieniędzy), to wyszłoby mi to lepiej.

Pora zwrócić na wykonanie grafiki 3D. Moim zdaniem, wszelkie projekty są całkowicie udane. Jadąc, widzisz samochody, a nie jeżdżące domki lub drzewka. Gra może poszczycić się, jak na komputery tej klasy, dość znacznym bogactwem obiektów. Niejeden symulator nie miał tylu i tak dobrze zaprojektowanych domów, mostów, itp. Jeżeli można się do czegoś przyczepić, to jedynie do drzewek, które są całkowicie płaskie (prostokąty z poustawianymi na wierzchołkach rombami)! Rozumiem jednak, że zabieg taki miał zwiększyć szybkość gry lub też dał programistom możliwość ustawienia na trasie większej ilości dodatków. Co do pozostałych dodatków, to nie mam nic złego do powiedzenia. Bardzo mi się podobała jazda, gdy po jednej ze



stron szosy wznosiły się góry, a nie sześciany, a po drugiej stały domy, a nie ostrosłupy. Podobal mi się także most nad rzeką, czy przejazd tunelem. Dobrym pomysłem jest również to, że w grze tej płynie czas! Otóż jeżdżąc sobie w koleczko może się zdarzyć, że nagle zapadnie zmrok. Robi się wtedy coraz ciemniej, a wyższe budynki oświetla zachodzące słońce. Przypomina mi to pewne wyścigi na Sony Playstation. Akcję gry można obserwować z wewnątrz kierowanego pojazdu lub też z ustawionej przez gracza odległości. Tak jest jednak o wiele trudniej i nie widać fajnych wektorowych rąk poruszających wektorową kierownicę. Jeżeli dojedziesz do końca trasy przed swoimi rywalami lub też stanie się rzecz wręcz przeciwna, tzn. zostaniesz w tyle na odległość, której nie dasz rady nadrobić, to możesz sobie poobserwować wyścig oczami swoich przeciwników.

Samochodów do wyboru masz wprawdzie tylko trzy, ale jest to wybór raczej pomiędzy klasą pojazdu, niż jego marką. Musisz także osobiście zdecydować, w którego kierowcę chcesz się wcielić (trzech mężczyzn i jedna kobieta). Oprócz tego możesz wybrać sobie jakość, a raczej dokładność grafiki oraz odległość, z jakiej będą się pojawiały obiekty. Chciałbym tu zaznaczyć, że na nierozbudowanej Amidzie 1200 możliwa jest gra na maksymalnych ustawieniach bez zbytejnej utraty prędkości.

Co do muzycznej strony gry, to nie ma się tu co za bardzo zachwycać, choć z drugiej strony nie można też powiedzieć, że jest zła. Piski opon, szum silników czy moduł początkowy sprawiają w miarę dobre wrażenie. Ponadto każdy Twój przejazd przez start jest komentowany, w zależności od tego, jak Ci idzie.

Pora na podsumowanie. Jest to chyba najlepszy wyścig trójwymiarowy na Amigę. Na jego korzyść działa wysoka płynność grafiki wektorowej, minusem z kolei jest nuda. Można właściwie powiedzieć, że jest to wina autorów. Każdy tor musisz okrążyć dokładnie dziesięć razy, zanim będziesz mógł wystartować na następnym. W dodatku nie istnieje możliwość wyboru tras! Jest to moim zdaniem absurd, gra przez to szybko się nudzi. Po prostu za często widuje się te same elementy krajobrazu, a droga pusta (gdy przeciwnicy są daleko za Tobą). Drugą bzdurą jest fakt, że w momencie skończenia wyścigu musisz czekać, aż wszyscy przeciwnicy także dotrą na metę. Wprawdzie jeżdżą dość dobrze i rzadko zdarza się, że długo dają na siebie czekać, niemniej jednak problem istnieje. Wyobraź sobie sytuację, gdy grasz z kolegą na dwóch zlinkowanych komputerach (istnieje taka możliwość), a on jest delikatnie mówiąc cieniutki w te klocki i co wtedy?

Mimo tych mankamentów *Leading Lap* warty jest uwagi, zwłaszcza że ostatnio producenci gier nie rozpieszczają Amigowców. Mam nadzieję, że wkrótce się to zmieni.

Sebastian Kłomski





O grze tej głośno było już od pewnego czasu. W dniu jej ukazania się wszystkie inne komputerowe gry role-playing miały odejść w zapomnienie. Teżę tę potwierdzało w pełni demo **Stonekeepa**, które ukazało się na początku 1995 roku. Jakość grafiki i dźwięku, realność przedstawianych w nim widoczków i wspaniała, mroczna atmosfera wprost zwalała z nóg. Jedynym zdrowym odruchem po obejrzeniu dema była chęć obejrzenia go jeszcze raz, i jeszcze raz... Nie ma się jednak czemu dziwić, gdyż kilkunatowa prezentacja kosztowała ponoć 250 tysięcy dolarów. Ile kosztowało wyprodukowanie całej gry, nikt na razie się nie wypowiada (ale z pewnością nie mało). Faktem jest, że powstawanie **Stonekeep** trwało 7 lat. Idea stworzenia tego typu gry pojawiła się w już w 1988 roku. Od tej pory jej twórcy toczyli bój o osiągnięcie odpowiedniej jakości grafiki (tła renderowane, postacie filmowane) i wyścig z postępem technologicznym (upowszechnienie techniki CD-ROM dało większe możliwości, ale znacznie wydłużyło tworzenie **Stonekeep** - wszystko trzeba było rozbudować i opatrzyć dodatkowymi animacjami). Jak podają autorzy, łączny czas powstawania tej gry to 25 lat!

O co chodzi w tym całym **Stonekeepie**. Otóż pewien Zły (przez szczególnie wielkie "Z") imieniem Shadowking miał akurat chwilę czasu i z nudów postanowił sobie uziemić (w sposób dosłowny) średniej wielkości zameczek wraz z zamieszkującą go ludnością. Oczywiście, jak to zwykle bywa, jakieś bliżej nieokreślone siły bezinteresownie ratują z zagłady chłopca imieniem Drake. Po kilku latach Drake wraca, aby pomścić śmierć swoich bliskich. Dzięki pomocy wróżki-Stróżki przenika do wnętrza labiryntów i rozpoczyna swoją wędrówkę, aby dokopać Złemu (a jakże by inaczej). Słowem standardowe, role-playingowe wpro-

# STONEKEEP

**Producent: Interplay**

dzenie. No, ale przecież **Stonekeep** to gra RPG, więc nie ma się czemu dziwić. **Stonekeep** czerpie pełnymi garściami z tradycji tego typu gier. Nie jest to jednak jego wada, bo choć wszystko już gdzieś było, to wykonane jest (z reguły) zupełnie inaczej.

## PO PROSTU OCZOPLĄS

Grafika w **Stonekeep**? Hmm, jakby to powiedzieć. To trzeba zobaczyć samemu! Lata pracy opłaciły się. Wszystko wygląda tak, jak wyglądać powinno, żadnych uproszczeń (to oczywiście przesada, ale niewielka). Mury w lochach wyglądają jak... mury w lochach - zimne i wilgotne. To naprawdę widać! Potwory są potworne (w sensie pozytywnym), a sam Gracz, czyli jasnie pan Drake, jak na bohatera przy-

stało, to miły, gładko wygolony młodzieniec noszący ze sobą magiczne lusterko (do częstego przeglądania się, oczywiście).



kuferka, przekręcenie klucza, puknięcie gнома młoteczką (15 kilogramowym młoteczką, he, he) - wszystko gra i piszczy.

## KOMFORT NADE WSZYSTKO

Twórcy **Stonekeep** wyszli z założenia, że grający nie może się przy ich grze irytować. Dlatego też wszystko jest maksymalnie ergonomiczne (jeśli tak można powiedzieć). Ubranie postaci w nowy skórzany kubraczek to dwa kliknięcia myszką. Rzucenie dowolnego z czarów - też tylko dwa kliknięcia. Podniesienie przedmiotu i umieszczenie w odpowiednim miejscu w inwentarzu też dwa kliknięcia. Zadanie ciosu lewą lub prawą ręką - tylko jedno. Słowem - sposób obsługi czegokolwiek jest uproszczony do maksimum (z wyjątkiem mapy, tam trzeba się naklikać myszką; na szczęście, można wywołać ją z klawiatury). Jakby to powiedział pan z programu "Komputerowa szkoła..." wszystko jest "bardzo intuicyjne". Po znalezieniu czarowanej książki grający dostaje do ręki zestaw automatycznie rysujących się map wraz z możliwością wprowadzania na nich swoich opisów. Pomyślano nawet o zestawie "małego włamywacza", czyli o kółku na klucze. Zamiast pracowicie sprawdzać, który klucz pasuje do której dziurki, można nawlec klucze na kółko i pojedynczym kliknięciem otwo-

Poruszanie się w **Stonekeep** jest połączeniem klasyki gier RPG (*Eye of the Beholder*, *Dungeon Master*) i gier doomopodobnych. Robiąc krok do przodu, bohater przesuwa się o całe pole (jak w klasycznych RPG), ale obraz nowej pozycji nie pojawia się gwałtownie. Grafika zachowuje ciągłość i widać płynne przemieszczanie się (tak jak *Doomie*) do nowej lokacji. Naprawdę duży efekt wywiera fakt, że okno akcji zajmuje cały ekran. W trakcie poruszania się żadne ikony nie zaśmiecają ekranu. Już przy niewielkiej autosugestii można poczuć się jak Drake wędrujący po mrocznych korytarzach. A przecież oprócz obrazu **Stonekeep** wydaje z siebie jeszcze dźwięk.





rzyć każde drzwi (no chyba, że odpowiedniego klucza nie ma w zestawie).

## WALECZNI, ALE BEZ DYSCYPLINY

Grań w **Stonekeep** to, tak jak w większości gier RPG, chodzenie po labiryntach, otwieranie drzwi (ewentualnie szukanie kluczy do otworzenia drzwi), zabijanie mniejszych i większych potworów i rozwiązywanie zagadek. O ile dwie pierwsze czynności (chodzenie i otwieranie) są dopracowane i takie, jakie być powinny, to z pozostałymi jest nieco gorzej. Walka danym typem broni sprowadza się do nakierowania kursora na część ciała przeciwnika, którą chcemy zaatakować i kliknięcie myszą. Żadnego wyboru sposobu uderzenia (czy cięcie, czy pchnięcie, czy też rozłupywanie czerepu). Nieco rekompensuje to mnogość i różnorodność oręża (sztylety, miecze, topory, młoty, proce na kamienie, wyrzutnie lotek, strzały, wybuchające butle), nic jednak nie usprawnia zachowania członków drużyny. W **Stonekeep** grający steruje tylko i wyłącznie ruchami głównego bohatera (Drake'a). Pozostali członkowie drużyny walczą na własną rękę (mogąc jednak korzystać z przedmiotów zgromadzonych przez Drake'a). Nie raz się zdarza, że urządzają polowanie z armatą na komara. Znaczy to, że w byle mrówkę

nę na łasce i czar rzucony. Prosto, łatwo i przyjemnie.

## O WYŻSZOŚCI RUCHÓW PARALITYCZNYCH

W każdym porządnym RPG muszą znaleźć się zagadki, które trzeba rozwiązać. **Stonekeep** na początku oferuje zero zagadek. Jedyne zajęcie, to lażenie po lochach, zabijanie robactwa i zbieranie kluczy, leczniczych korzonków i innych dziwnych rzeczy. Jednak już na trzecim, czwartym poziomie trzeba zacząć myśleć. Podstawa to uważne wczytywanie się we wszystkie znalezione zwoje, ustawianie różnych znalezionych wcześniej figu-



rzucając od razu granatami. A przecież grający mógłby chcieć przeznaczyć tę cenną broń na coś bardziej niebezpiecznego (tym bardziej, że mrówkę można zabić, rzucając w nią kamieniem). Po prostu - samowolka.

No i jeszcze czary (w końcu służą głównie do walki). Ich używanie jest bardzo uproszczone. Wystarczy znaleźć odpowiednią łaskę czarnoksiężską, zwoj z odpowiednim czarem i podładować gdzieś swój poziom mana. Potem już tylko kliknięcie w odpowiednią iko-

rek w odpowiednim miejscu, i temu podobne rzeczy. Im głębiej Drake schodzi (bo Drake odbywa podróż do wnętrza Ziemi) tym bardziej zagmatwane problemy trzeba rozwiązywać. I bardzo dobrze. Kłopot w tym, że niektóre mogą stać się powodem bardzo poważnych schorzeń. Choćby taki RSI (repetitive strain industry) - uraz spowodowany powtarzalnym wysiłkiem. Chodzi o schorzenia nadgarstków i ramion powodowane ciągłą pracą z klawiaturą i myszką. Ale co do tego ma **Stonekeep**? Jedno

z zadań, które trzeba wykonać, to znalezienie dwóch cylindrów potrzebnych do włączenia systemu melioracyjnego. Ponieważ system ten bez nich nie działa, Gracz chodzi po kolana w brudnej wodzie i usiłuje podnieść coś, co leży pod wodą i czego w ogóle nie widać. W praktyce sprowadza się to do machania myszką tak długo, aż w którejś lokacji pojawi się rączka oznaczająca, że pod wodą leży coś godnego podniesienia. Najlepiej sprawdzają się oczywiście ruchy czysto przypadkowe (zwane też paralitycznymi), a od nich do urazu RSI niedaleko. Ale to oczywiście żart, a chwila chodzenia i machania myszką jeszcze nikomu nie zaszkodziła (wszystkiego trzeba w życiu spróbować).

## PRZTYCZEK W NOS

No tak, czas na wytknięcie wszystkich wad i niedociągnięć. Najpierw to, co jest coraz częstsze wśród nowych gier - pentiumolubność. Na "wolnym" PC (czyli DX2/66MHz + CD-ROM podwójnej prędkości) gra się haczy. Pomaga założenie programowego cache na odczyt z CD-ROM, ale tylko trochę. Taka już uroda współczesnych gier. A pomyśleć, że kiedyś

grało się na ZX-Spectrum i wszyscy byli zadowoleni.

Najbardziej drażni uproszczenie świata w **Stonekeep**. Bohaterowie nie jedzą (tylko lecznicze korzonki), nie piją (tylko lecznicze napoje), nie śpią, nie kupują nic w sklepach (cała broń i zbroje leżą na ziemi), nie rozmawiają z nikim. Dobrze chociaż, że potrafią czytać i od czasu do czasu znajdują jakąś kartkę do poczytania. Być może trochę wynika to z koncepcji gry. Akcja toczy się w kopalniach, nie ma w niej sklepów, więc nic się nie da kupić. Nikt tu nie śpi, bo akcja dzieje się w czasie rzeczywistym (a te kilkadziesiąt godzin bez snu to każdy wytrzyma). Bohaterowie nie rozmawiają ze sobą, bo rozumieją się bez słów. Z innymi nie rozmawiają, bo działają według zasady najpierw zabij, potem pytaj. Jasne, że w taki sposób wszystko da się wytłumaczyć, ale trochę większe skomplikowanie świata w **Stonekeep** nikomu by nie zaszkodziło.

**Stonekeep** pod względem grafiki i dźwięku to rzeczywiście bardzo dobra gra. Trochę gorzej wygląda od strony fabuły. Niektóre uproszczenia są nie do przyjęcia dla prawdziwego fana RPG. Ale autorem chodziło o zrobienie gry przyciągającej do ekranów miliony graczy, a nie tylko maniaków RPG. I to im się chyba udało - czas pokaze, czy naprawdę.

Adam Gregowicz





To zadziwiające, ale bardzo często głównymi bohaterami gier komputerowych są nie ludzie, lecz maszyny. Mam tu na myśli samochody, samoloty czy śmigłowce. Jednak nierzadko spotykamy tam także potężne i napawające grozą mechaniczne urządzenia do zabijania (choć oczywiście nie tylko), czyli roboty. Tego typu wyroby rąk ludzkich były bardzo częstą inspiracją dla pisarzy literatury SF, że wymienię tylko Isaaca Asimova, Philipa K. Dicka, Stanisława Lema. Zajmowali się oni głównie aspektami istot czelakopodobnych, zgłębiając ich psychikę czy sens istnienia. Efektem tych rozważań są np. prawa robotyki, które należą obecnie do kanonu nauk cybernetycznych. Podobnymi problemami zajmuje się również kinematografia ("Łowca androidów") oraz programy komputerowe. W tych ostatnich dostrzegamy jednak nieco inne spojrzenie na temat. O ile pisarze rozumieją roboty jako maszyny mające człowiekowi pomagać, a w ekstremalnych warunkach buntujące się, o tyle autorzy gier widzą w nich wyłącznie niszczycielską siłę. Możemy tu zresztą mówić o ogólnobranżowej tendencji, czego przykładem są takie dzieła, jak *Xenobots*, *Metaltech*, *Mech-warrior* czy *Steel Empire*. Każde z nich było udane, choć nie ma wątpliwości, że wszystkie one są do siebie podobne, zarówno pod względem wykonania, jak i fabuły. Zawsze mamy przecież wielką wojnę, czy to z kosmicznym najeźdźcą, czy z innym państwem. Natomiast nikomu jakoś dotąd nie przyszło do głowy, że maszyny niekoniecznie muszą być przeznaczone do zdobywania dominacji nad określonym terytorium. Tymczasem swoją wizję wykorzystania robotów przedstawiła firma Merit Studios. Jej dzieło nosi tytuł *The Machines* i przenosi w czasy niezbyt odległej przyszłości.

Wbrew powyższemu słowom, na Ziemi panuje całkowity spo-

# The Machines

Producent: Merit Studios

kój. Nie ma konfliktów, a ludzie żyją w przyjaźni. Zmienił się natomiast model rozrywek sportowych. Nic istnieje już piłka nożna ani koszykówka. Zamiast tego wprowadzono swego rodzaju zawody robotów. Polegają one na pokonywaniu przez maszyny kolejnych etapów przygotowanych przez organizatorów. Jak się okazało, rozrywka stała się bardzo popularna; do tego stopnia, że zaangażowały się w nią potężne korporacje. Szefem jednej z nich możesz zostać Ty.

Idea programu jest dość prosta i wykazuje spore zbieżności z serią zespołu *Team 17* pt. *Alien Breed*. Chodzi tu przede wszystkim o sposób przedstawienia pola gry, tzn. z góry. Jak zapewne pamiętasz, bohater tej słynnej gry przemierzał posępne czeluście obcej bazy strzelając do okrutnych, nadciągających ze wszystkich stron potworów w poszukiwaniu komputerów, nowych rodzajów broni

i oczywiście wyjścia. Trzeba przyznać, że zarówno pomysł, jak i wykonanie przedstawiały się bardzo atrakcyjnie. Nic więc dziwnego, że ktoś postanowił powtórzyć sukces poprzednika. Naturalnie sam rema-

nie ma znaczenia. Po dokonaniu wyżej wymienionych czynności przechodzisz do planszy przedstawiającej panoramę miasta przyszłości. Nie służy ona wyłącznie jako dekoracja - jest to centrum handlu, hazardu i plotek. Warto spędzić tu nieco czasu ze względu na oczywiste korzyści. Programiści przedstawili w tym miejscu siedem punktów usługowych, z których każdy ma inne przeznaczenie.

Zacznijmy od "Sid's Tavern". Nazwa tego miejsca może być nieco myląca, gdyż właściwie nie masz



tu do czynienia z placówką żywieniową, lecz rodzajem nielegalnego sklepu. Dostaniesz w nim sporo sprzętu pochodzącego z czarnego rynku. Często będziesz mógł zakupić prototypowe egzemplarze wyposażenia, jednak wiąże się to z pewnym ryzykiem. Może się zdarzyć, że nabędziesz wadliwe urządzenie, które zamiast ułatwić, utrudni pokonywanie toru przeszkód. Duże ryzyko niesie tu zakup układów napędowych, które skutecznie potrafią uniemożliwić poruszanie się. Ponadto w tawernie możesz uzyskać ważne i pomocne informacje na temat zależności panujących w punktach usługowych lub na polu walki. Są to wiadomości typu "nie kupuj układu napędowego...". Dzięki nim możesz uniknąć pomyłek, a co za tym idzie, kłopotów. Niestety, nie ma róży bez kolców, i to bez wyjątków. Problem polega na tym, że za wszystko trzeba płacić i to czasem słono. Taki proceder staje się szczególnie uciążliwy, gdy akurat brakuje gotówki. Przed wykonaniem każdego zadania wskazane jest zasięgnięcie porady u Sida.

Drugim miejscem, które warto odwiedzić, jest punkt informacyjny o miejscu Twojego robota w lidze. Pomimo iż nazwa brzmi zachęcająco, jest to po prostu lista najlepszych wyników, czyli "highscore".

Następna lokacja to kanał naprawczy, tzn. miejsce służące do naprawy uszkodzonej maszyny. Nie

ke nie zapewniłby dzieła sukcesu, dlatego autorzy *The Machines* nie ograniczyli się do naśladowstwa i poszli nieco dalej. Produkt ma charakter zręcznościowy, ale nie tylko. Przede wszystkim przed każdym poziomem grający ma możliwość odwiedzenia szeregu punktów usługowych. Poza tym istnieje opcja uczestniczenia w zakładach, które pozwalają w krótkim czasie zarobić masę pieniędzy.

Zaczynasz od podania swego imienia i wyboru korporacji, którą będziesz reprezentował. Ma to w zasadzie wpływ jedynie na własne samopoczucie, gdyż nie wiąże się tym żadne korzyści. Można nie wybierać także żadnego przedsiębiorstwa (incorporated), co również



muszę chyba tłumaczyć, jak duże znaczenie ma dobra kondycja techniczna Twojego robota. Składa się on z pięciu rodzajów podzespołów. Są to: moduł komunikacyjny, odpowiadający za łączność maszyny z Tobą, pole siłowe, które zatrzymuje pierwsze pociski przeciwnika przed dotarciem do powierzchni pancerza, broń służąca do eksterminacji obcych pojazdów, moduł poruszania się oraz pancerz. Głównym zadaniem tego ostatniego jest przyjmowanie wrogich pocisków. Stan techniczny każdego elementu jest obrazowany przez jedno słowo. Tylko "all right" oznacza, że naprawa jest niepotrzebna. W każdym innym przypadku niezbędne będzie pozbycie się kilku tysięcy kredytów na odnowienie urządzenia. Z góry ostrzegam, że unikanie reperacji może się źle skończyć, bowiem sprzęt zaczyna, najogólniej mówiąc, wariować. Przykładowo, jeżeli uszkodzono Ci moduł komunikacyjny w dostatecznie poważnym stopniu, na ekranie będziesz co pewien czas widział "maczek", a z głośników usłyszysz wydobywające się trzaski zakłóceń. Takie "przyjemności" dezorientują i rozpraszają, co sprzyja wpadaniu do dziur i problemom z wybraniem właściwego kierunku ruchu. Podobnie przedstawia się sprawa z innymi elementami, dlatego, jeśli to możliwe, utrzymuj swego robota w jak najlepszym stanie.

Czwarte z kolei pomieszczenie to warsztat, gdzie można uzbroić swojego podopiecznego w nowo zakupiony sprzęt. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś posiadał kilka urządzeń tego samego rodzaju, jednak zainstalujesz jednocześnie tylko jedną.

Kolejnym pożytecznym miejscem, które warto odwiedzić, jest komis. Tutaj łatwo, choć niezbyt opłacalnie, sprzedasz niepotrzebne już lub uszkodzone części. Oczywiście, im lepszy stan, tym więcej gotówki. Na podobnej zasadzie od-

bywa się zakup ekwipunku, musisz się jednak liczyć z tym, że chociaż w komisie kupisz taniej, prosto stamtąd będziesz musiał udać się do naprawy.

Przedostatnie stoisko to swego rodzaju dom hazardu. Tutaj możesz postawić dowolną sumę na zwycięstwo swego robota. Nie chodzi tu jednak o ukończenie etapu. Za każdym razem, aby wygrać zakład, trzeba spełniać inne warunki. Ponieważ masz ich do wyboru zawsze 4, powinieneś znaleźć coś dla siebie. Raz będzie to dotarcie na metę w stanie technicznym co najmniej dobrym, kiedy indziej wykonanie zadania w wyznaczonym czasie. Jeżeli uda Ci się spełnić wymogi zakładu, w którym wzięłeś udział, zbierzesz całkiem niezłą sumę, której wielkość zależy od stosunku gotówki postawionej na Twoje zwycięstwo lub porażkę. Przykładowo, jeżeli wyniósł on 4:1, znaczy to, że dostaniesz cztery razy więcej, niż włożyłeś.

Wreszcie ostatni punkt, czyli normalny sklep z zupełnie nowym sprzętem (głównie bronią). Co prawda ceny są tu wyższe, niż gdzie indziej, jednak masz gwarancję, iż nabyłeś urządzenia nowe i sprawne.

Jeżeli dokonałeś już potrzebnych zakupów, śmiało możesz zaczynać zawody. Nie jest to żaden wyścig (chyba, że z czasem), gdyż bierze w nim udział tylko Twoja jednostka. Jak już nadmieniałem, rozgrywka to szereg etapów, które musi pokonywać robot, aby przesunąć się w klasyfikacji. W czasie wędrówki po korytarzach głównym przeciwnikiem oprócz innych maszyn jest przede wszystkim labirynt. Dzieje się tak dlatego, że autorzy rozmieścili na wszystkich etapach szereg elementów ubarwiających, ale i utrudniających zabawę. Masz tu dziury, w które wpadnięcie powoduje natychmiastowe zakończenie gry. Ponadto występuje całe zatrzęsienie pól oznaczonych strzałkami. Jest to rodzaj ruchomych chodników i jeżeli robot



na nie wjedzie, rozpoczyna jazdę w kierunku przez nie wskazywanym. Niektóre układy strzałek prowadzą prosto do dziur lub korytarzy bez wyjścia, więc trzeba uważać. Oprócz tego na podłodze leży bardzo dużo punktów, które mają wpływ na ostateczny wynik. Obok nich występują często tabliczki z napisem "goal", które także muszą być zbierane. Bez nich ukończenie poziomu nie będzie możliwe. W labiryntach istnieje jeszcze jeden rodzaj przedmiotów, a mianowicie klucze. Jak nietrudno się domyślić, służą one do otwierania drzwi. Ogólnie rzecz biorąc, na jednym poziomie nie ma ich zbyt wiele, jednak naturalnie są niezbędne, gdyż drzwi nie da się otworzyć innym sposobem. Poza tym występują czasem teleporty przenoszące z jednej części poziomu na drugą. Są one oczywiście pomocne, ale przypadkowe nastąpienie na nie powoduje drobne komplikacje. Wszystkie te przeszkody bądź elementy wspomagające są uzupełniane całkiem sporą ilością przeciwników. W labiryntach po prostu roi się od różnych dział lub innych robotów, które pędzą w Twoim kierunku co chwilę strzelając. Naturalnie dzięki pancerniowi główny bohater wytrzyma kilka pierwszych strzałów, jednak wkrótce zostanie zniszczony, jeżeli nie zlikwiduje oponentów pierwszy. Aby utrudnić sprawę, wróg występuje w trudno dostępnych miejscach, przez co zniszczenie go nie raz stanowi problem.

Do walki z przeciwnikiem kierowana przez Ciebie maszyna została wyposażona w pokaźny arsenał broni. Jego podstawowym komponentem jest działko. Posiadasz nieograniczoną ilość amunicji do niego, jednak ma ono niewielką moc. Zwykle do zniszczenia obiektu potrzeba 3-4 strzałów. Dlatego z pomocą mogą przyjść rakiety. Sposób ich wyrzucania jest może nieco dziwny (tylko bokiem do celu), jednak są one

dużo skuteczniejsze. Jeden pocisk niszczy dowolny cel. Wada to ograniczona ilość. Poza tym posiadasz jeszcze rodzaj dopalacza, który wydawnie zwiększa Twoją szybkość. Nie jest to typowa broń, jednak zastosowanie znajduje przede wszystkim w czasie walki. Dopalacza również masz kilka sztuk. Oba rodzaje wyposażenia specjalnego uruchamiasz odpowiednio za pomocą klawiszy [B] i [W].

Grafika programu nie rzuca na kolana, można nawet powiedzieć, iż daleko jej do ideału, ale spełnia swoją rolę. Brak tu jakichkolwiek bajerów, a mimo to gra się zupełnie przyjemnie. Animacja nie budzi zastrzeżeń. Jest płynna nawet na 386 i dość efektowna. Bardzo dobrze wygląda odrzut broni przy strzale. Muzyka należy do przyjemnych, choć również nie sięga szczytu. Zdecydowana zaleta to możliwość gry we dwóch na jednym komputerze lub przez modem. Za to pewne wady posiada obsługa, jeśli chodzi o klawiaturę. Nie mam pojęcia, kto definiował klawisze, ale był to chyba jakiś sadysta. Zanim nauczysz się poruszać, stracisz sporo czasu i nerwów. Poza tym jednak ciekawy pomysł i umiejętnie skonstruowana atmosfera działają na plus programu. Polecam wszystkim zwolennikom *Alien Breed* i *Steel Empire*.

Piotr Bilski  
"Alien"





# THE NEED FOR SPEED



**Producent: Electronic Arts**

Czy zdarzyło Ci się kiedyś, że jadąc popularnym maluchem marzyłeś o zostawieniu w tyle wszystkich wyprzedzających Cię z tym ich nieodłącznym uśmiechem wyrażającym ni to wyższość, ni to politowanie. Czy nie masz czasami ochoty skorzystać z całej mocy Twojej maszyny, ruszyć z piskiem opon i pościgać się trochę bez obawy o coraz droższe przecież mandaty? Czy stać Cię na wyłożenie ponad 100 tys. dolarów za samochód (tyle w przybliżeniu kosztuje najtańszy z nich)? Jeżeli nie, wcale nie powinieneś się tym martwić. Na rynku ukazał się właśnie jeden z najlepszych symulatorów jazdy samochodem - **The Need for Speed** firmy **Electronic Arts**, który pomoże urzeczywistnić Twoje marzenia. I to za nieporównywalnie niższą cenę. Po zakupieniu gry (w przybliżeniu ok. 150 zł) do swojej dyspozycji będziesz miał następujące samochody: Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR1, Dodge Viper RT/10, Ferrari 512 TR i w końcu Lamborghini Diablo VT.

Pamiętasz jeszcze takie programy, jak nieśmiertelny już **Test Drive** i jego kolejne części, które śmiało nazwać można kamieniami milowymi w rozwoju komputerowego rynku rozrywki? Podobnie będzie za kilka lat z tą właśnie grą, która moim zdaniem na takie miano z pewnością zasługuje. Tym bardziej, że **The Need for Speed** bardzo przypomina **Test Drive**. Podobne są samochody, podobne cele gry, podobne trasy. Po-

dobieństwa kończą się na szczęście na pomysłach, bo pod względem wykonania gry dzielią całe wieki.

Na samym początku program wita Cię wspaniałym demo - filmem video, w którym zaprezentowane zostały w akcji wszystkie siedem dostępnych pojazdów (dzięki opisanemu na końcu trikowi będziesz miał możliwość wyboru również ósmego samochodu). Każdy z nich to jeżdżąca historia i niespełnione marzenie większości samochodowych fanów. Dlatego też na krążku znajdują się wszystkie najważniejsze informacje dotyczące każdego z samochodów: prędkości maksymalnej, przyspieszenia, drogi hamowania, ceny. Oprócz tego dla bardziej zaawansowanych nie tylko technicznie, ale i językowo, w programie znajdują się dane techniczne pojazdu z budową silnika, układem jeźdźnym i nowinkami technicznymi w nim zastosowanymi włącznie.

Gdy już zapoznasz się z możliwościami samochodów będziesz mógł zająć się właściwą grą. Najpierw jednak musisz zdecydować się na rodzaj wyścigu. Od niego zależeć będą dostępne samochody i trasy. Do wyboru masz kolejny wyścig z czasem, test spraw-

ności piątego koła, pojedynek, wyścig oraz turniej.

Wyścig z czasem, jak sama nazwa wskazuje, to walka z nieubłaganiem upływającym czasem. Twoim zadaniem jest przejechać każdego odcinka w jak najkrótszym czasie. Liczyć się będzie również osiągnięta przez Ciebie prędkość maksymalna.

Test sprawności piątego koła polega w największym skrócie na biciu kolejnych rekordów, tj. największej osiągniętej prędkości, czasu przyspieszenia od 0-100, bądź 0-60 (mili w wersji angielskiej), czasu przejechania 1/4 mili oraz drogę hamowania z prędkości 60 lub 80 mph.

Pojedynek daje możliwość zmierzenia swych sił zarówno z samochodem kierowanym przez komputer, jak i przez gracza połączonych z Tobą za pomocą modemu. W tej opcji "walczyć" będziesz musiał również z poruszającymi się innymi samochodami oraz pilnującą porządku policją.

Wyścig to udział w prawdziwym rajdzie. Walczyć w nim będziesz z siedmioma komputerowymi przeciwnikami. Jeżeli wybierzesz opcję "Pack", wtedy każdy z samochodów kierowanych

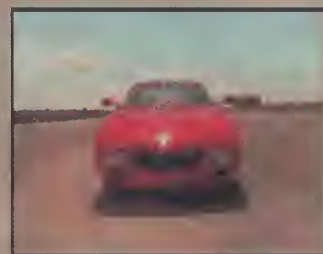
przez komputer reprezentowany będzie przez innego producenta.

Turniej pozwala Ci wziąć udział w Wielkim Wyścigu. Musisz zdobywać pierwsze miejsca we wszystkich etapach, aby zdobyć mistrzostwo i załapać się na etap dodatkowy. Dla każdego toru przygotowana jest grupa samochodów, którymi możesz kierować. Wyścigi podzielone zostały na klasy: A, B lub C.

Wyścig klasy C - na torach City oraz Rusty Springs Raceway masz do dyspozycji samochody: Mazda RX-7, Acura NSX oraz Toyota Supra Turbo.

Wyścig klasy B - na torach Coastal oraz Autumn Valley Speedway masz do dyspozycji samochody: Porsche 911 Carrera, Dodge Viper RT/10, Corvette ZR-1.

Wyścig klasy A - na torach Alpine i Vertigo Ridge możesz





kierować Lamborghini Diablo VT lub Ferrari 512 TR.

Po wybraniu samochodu, toru, na którym będziesz się ścigał i rodzaju rywalizacji możesz zdecydować również o sposobie obsługi Twojego pojazdu. I tak możesz wybrać pomiędzy skrzynią biegów manualną i automatyczną, włączeniem bądź wyłączeniem ABS oraz automatycznej kontroli antypoślizgowej, tzw. ASR (dwie ostatnie funkcje zależne są od seryjnego wyposażenia samochodu).

Gdy już uporasz się ze wszystkimi ustawieniami (są dokładnie opisane w polskiej instrukcji obsługi) przechodzisz do sedna gry, czyli do samego wyścigu.

Jak się szybko przekonasz, para nie poszła w przysłowiowy gwizdek, a ilość sekwencji wideo nie ma wpływu na resztę programu. Gra pracuje w dwóch rozdzielczościach. Pierwsza z nich przeznaczona jest dla posiadaczy konfiguracji, określanej jako minimalna dla uruchomienia gry. Jest to 486 DX2 66 MHz z 8 MB RAM, kartą VGA i napędem CD-ROM podwójnej prędkości. Jednakże dopiero przy rozdzielczości 640x480 w 256 kolorach program ukazuje swój łwi pazur.

Do tego jednak potrzebować będziesz komputera Pentium z 16 MB RAM, szybką kartą graficzną i napędem CD-ROM poczwórnej prędkości.

Cóż, wymagania gry to pierwszy z zauważonych przeze mnie mankamentów. Do wad programu zaliczyć należy również schematyczność kolejnych tras. Jeżeli na przykład ścigas się w mieście, to jadąc tym samym samochodem (chodzi o przyspieszenie i prędkość maksymalną) w tym samym miejscu będziesz wymijał te same samochody. Oprócz tego tras jest jakby trochę za mało. W tym przypadku muszę jednak stanąć w obronie autorów, którzy niezwykle serio potraktowali wyzwanie stworzenia jednego z najlepszych symulatorów jazdy samochodem i postawili na jakość, nie zaś na ilość. Każda z tras jest w pełni zdigitalizowana, a grafika dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Ciekawie wykonane są również same samochody, które nie są kwadratowymi pudełkami na kołach. Każdy z nich charakteryzuje się inną - taką jak w oryginale deską rozdzielczą, brzmieniem silnika i właściwościami trakcyjnymi. Również mijane pojazdy zaprojektowane



zostały z godną o szczegóły dbałością. Jak się szybko przekonasz, wiele z nich spotkać możesz również i na polskich drogach. Jeżeli dodam jeszcze o wspaniałych efektach specjalnych graficznych i dźwiękowych towarzyszących Ci podczas całej gry - ruszanie z piskiem opon, zostawianie czarnych śladów po gwałtownym hamowaniu bądź przyspieszaniu, realistycznie przedstawione wypadki drogowe i "wręczanie" drugiego na tym samym etapie mandatu - nie powinieneś mieć już więcej wątpliwości co do następnej gry, jaka znajdzie się w Twojej kolekcji. *The Need for Speed* w pełni na to zasługuje, gdyż jest to obecnie najlepsza na rynku symulacja jazdy samochodem, w której udanie zostały połączone stare, sprawdzone pomysły rodem z *Test Drive* z dzisiejszymi możliwościami programistów, grafików, muzyków i w końcu również naszych komputerów.

niem wszystkich wyścigów wpiszesz jako EAC RALLY - jazda z bez hamowania również po poboczu, EAC WARP - uaktywnia jeszcze szybszy rodzaj gry, EAC POWER - dodatkowy samochód.

PS 2. Po zastosowaniu innego triku będziesz mógł uaktywnić siódmą trasę. W tym celu należy skorzystać z pomocy edytora dyskowego (najlepiej tego z *Norton Utilities*). Zedytować będziesz musiał (na twardym dysku, a nie na CD-ROM) plik `nfs\gamedata\config`. Zmień w 63CC 48 na 4D i w 63CE 00 na 48. Dzięki temu do swojej dyspozycji będziesz miał również siódmą trasę - Lost Vegas.



LEO

PS 1. Po zastosowaniu pewnego triku możliwe jest wybranie ponad 800 konnego samochodu rozwijającego prędkość maksymalną ok. 430 km/h. Po wygra-





# Actua Soccer

**Producent: Gremlin Interactive**

Pisząc ten artykuł, przyznaję, że znam już wyniki losowania eliminacji do Mistrzostw Świata '98 w piłce nożnej. Przyjąłem je z mieszanymi uczuciami, idącymi w kierunku lekkiego ataku szału połączonego z beznadzieją. Po raz kolejny okazały się one niekorzystne dla naszej drużyny narodowej. No, może uda się nam wygrać bądź zremisować z Moldawią lub Gruzją, ale z Włochami i Anglią nie mamy najmniejszych szans (jestem po prostu realistą). Prawdziwym miłośnikom dobrej piłki nie pozostanie nic innego, jak śledzenie kolejnej wielkiej imprezy bez udziału biało-czerwonych. Na pocieszenie skazani będziemy na namiastkę tego w postaci kopaniny, czyli kolejnych rozgrywek Pierwszej Ligi (dźwięcznie nazywanej Ekstraklasą), której poziom łagodnie mówiąc nie jest najwyższy. Na szczęście, istnieją jeszcze na tym świecie gry komputerowe, które oczarowanym fanom oferują kontakt ze światową czołówką, a nawet oferują wśród drużyn możliwość wyboru reprezentacji Polski!

Firmy Gremlin Interactive nie muszę przedstawiać. Jest ona autorem takich gier, jak *Retribution*, *Slipstream 5000*, *Jungle Strike*, *Fatal Racing* czy *Normality Inc.* Programiści reprezentujący Gremlin Interactive zajęli się ostatnio tworzeniem gier o tematyce sportowej, nowością na rynku są: *Actua Golf* oraz właśnie *Actua Soccer*. Obie stworzone wielkimi nakładami finansowymi mają podbić komputerowe rynki i chyba się im to uda! W swoim życiorysie gracza kom-

puterowego miałem do czynienia z różnymi programami symulującymi rozgrywki piłkarskie: *Sensible World of Soccer*, *FIFA Soccer*, *Soccer Superstars* oraz *Striker '95* to najważniejsze z nich. Z ręką na sercu mogę zapewnić, iż *Actua Soccer* przebija wszystkie. Jest po prostu najlepszą piłką nożną jaką dotychczas stworzono.

Na początku jesteś świadkiem krótkiej czołówki oraz dowiadujesz się najważniejszych szczegółów technicznych dotyczących powstania programu z ust samych programistów, m.in. są to: Andy Findlay, Paul Hiley oraz Richard Stevenson. Wszystko dzięki nakręconym sekwencjom wideo. Podobno w celu stworzenia animacji i grafiki postaci do studia zaproszono piłkarzy (napastnika, obrońcę i bramkarza) z Sheffield. Musieli oni wykonywać typowe ruchy, tak jak na boisku, które

następnie sfilmowano i przetworzono dla potrzeb gry. W ten sposób powstały naprawdę wspaniałe animacje, np: parad bramkarских czy zagrań piętą. Oczywiście, czołówkę można przerwać dowolnym klawiszem, ale moim zdaniem warto chociaż raz ją zobaczyć. Następnie pojawia się setup programu, w którym ustalasz następujące rzeczy:

## 1. Charakter meczu:

- towarzyski (friendly) - gra przeciwko komputerowi lub w układzie jeden na jeden (w tym przypadku nie jest potrzebny joystick, gdyż istnieje opcja definiowania klawiatury dla 2 graczy), nowością jest możliwość jednoczesnej gry do 4 graczy w jednej drużynie przeciwko komputerowi (2 za pomocą klawiatury i 2 z joystickami),

- liga (league) - podział wszystkich 44 drużyn narodowych na 3 grupy,

- puchar (cup) - system pucharowy, przegrany odpada z dalszych rozgrywek; tutaj również występują wszystkie drużyny narodowe,

- trening (practice) - wybrana drużyna gra przeciwko bramkarzowi (!), którym steruje komputer, czyli krótko mówiąc gra jedenastu na jednego, zalecana dla początkujących.

2. Liczba graczy - do wyboru od 1 do 4.

3. Rodzaj gry - arcade bądź simulation, ta ostatnia opcja tylko w przypadku rozgrywek w grupach lub pucharowych.

4. Opcje techniczne (environment) - tło, detale dotyczące szczegółów graficznych, ustawienia kamer śledzących mecz, wielkość ekranu (bardzo przydatna rzecz przy wolniejszych komputerach) oraz ustawienia dźwięku i muzyki.

5. Składy (customise) - w skład każdej drużyny wchodzi 22 zawodników, nazwiska są oryginalne. Możesz je zmieniać sam, wystarczy najechać na nazwisko, nacisnąć przycisk myszki i wpisać to, co się podoba. Podstawowa jedenastka Polski wygląda następująco: J.Bako, A.Lesiak, P.Czachowski, M.Kominski (jedna z wielu pomyłek, autorzy programu mieli chyba na myśli Koźmińskiego!), J.Bak, D.Adamczuk, R.Warzycha, R.Kosecki, M.Leśniak, W.Kowalczyk i J.Ziobor. Skład ten jest już zdezaktualizowany, ale cieszy fakt obecności polskich piłkarzy.

6. Setup meczu (match setup) - spalone, zmiany, długość meczu (5, 10, 20, 40 lub 90 minut), prędkość wiatru, wybór sędziego (do dyspozycji masz 33 arbitrów, a wśród nich takie sławy, jak Quiniou, Karlsson czy Spirin).

7. Definiowanie klawiatury i joysticka (controls) - praktycznie sam definiujesz tylko 6 ustawień (czynności piłkarza): bieg w lewo (left), bieg w prawo (right),



do przodu (forwards), do tyłu (backwards), strzał (shoot) oraz podanie (pass).

8. Nagrywanie i odczytywanie stanu gry (save or load) - tylko w przypadku pucharu i ligi.

9. Rozpoczęcie meczu (start).

Po naciśnięciu tego ostatniego klawisza wybierasz jedną z 44 drużyn narodowych, najeżdżając na punkt przy fladze narodowej danej nacji. Wówczas oczom Twoim ukaże się skład. Każdy zawodnik odznacza się następującymi cechami (w skali od 0 do 100%): dokładność, szybkość, technika, przegląd sytuacji, dyscyplina, talent, siła oraz wytrzymałość. Jeżeli chodzi o taktykę drużyny do wyboru jest 10 różnorodnych ustawień, poczynając od najbardziej popularnych 4-4-2 czy 4-3-3, a na bezsensownych kończąc 4-0-6 (no, z takim ustawieniem nie zagra żadna normalna drużyna piłkarska!) lub 3-1-6 (także ustawienie dla prawdziwych masochistów). Nie wiem, czy to jest żart autorów programu, czy po prostu uatrakcyjnienie gry.

Wybrałszy najlepsze ustawienie, rozpoczynasz mecz, który wygląda naprawdę imponująco. Zastosowane w programie: trójwymiarowa grafika, animacja i dźwięk tworzą niesamowity klimat przypominający prawdziwe widowisko piłkarskie. Przebieg wydarzeń na murawie śledzi 8 kamer, które dosłownie biegną za zawodnikami i wykonują zbliżenia jakich nie widziałem w żadnej innej grze. Wszystko odbywa się automatycznie, np. kamera najeżdża na zawodnika wykonującego rzut rożny lub na bramkarza wykonującego efektowną paradową. Możesz tu sam zmieniać ustawienie kamer. Służą do tego klawisze od 1 do 8. Jedną z kamer widzi mecz z lotu ptaka. Klawisze funkcyjne pełnią inne funkcje, oto one:

F1 - ustawienie funkcji replay.

F2 - dokonywanie zmian, F3 - zmienianie ustawienia drużyny,

F4 - powrót do gry, F5 - wybór podłoża (murawy) - do dyspozycji jest sztuczne i trawiaste,

F6, F7, F8, F9 - poziom grafiki (jakość przedstawienia nieba, piłkarzy),

F10 - wyższa rozdzielczość (w zależności od posiadanego komputera).

Przy najwyższej rozdzielczości polecany, czy wręcz wymagany jest minimum Pentium 60, dzięki czemu zachowana zostaje płynność gry.

Po wciśnięciu klawisza Tab w lewym dolnym rogu ekranu ukazuje się widok całego boiska i rozmieszczenie Twoich piłkarzy oraz przeciwnika.

Innym atutem programu jest oprawa muzyczna i dźwiękowa. Czynnikiem podnoszącym realność gry jest stały komentarz spikera, żywo reagująca publiczność i odgłosy odbijanej piłki. Sprawozdawca nie tylko zapowiada mecz, ale i komentuje (czasem bardzo emocjonalnie) najważniejsze momenty gry. Bardzo śmiesznie brzmią niektóre nazwiska polskich piłkarzy, np: Brzęczek lub Warzycha, ich wymowa przypomina trochę jakiś zgrzyt, ale nie ma się co dziwić - każdy cudzoziemiec ma problemy z "rz", a co dopiero komputer. Podobnie



jest z nazwiskami np. piłkarzy reprezentujących Chiny Ludowe. Komentator łamie język na wykrzykiwaniu: Tsai Chen Piao lub Chew Shi Rong. Z boku za każdą bramką znajduje się wielki ekran, na którym publiczność może śledzić wydarzenia na boisku. Na stadionie roi się od reklam.

Piłkarze nie tylko potrafią główkować czy strzelać z woleja i z pierwszej piłki, ale też faulować, kiwać się, wyrzucać piłkę z autu, wybijać rzuty karne, wolne i rogi. Potrafią po prostu wszystko. Brakuje tylko możliwości własnoręcznego wymierzania sprawiedliwości czyli walnięcia przeciwnika w ryło (tak jak w hokeju). Nierzeczni chłopcy zos-

konujesz klawiszem **red** nie jesteś w posiadaniu piłki, którym normalnie oddajesz strzały (patrz definiowanie klawiszy). Moc strzału zależy od długości przytrzymania klawisza.

Actua Soccer to typowa zręcznościowa, czy jak kto woli, symulacja meczu piłkarskiego. Miłośnicy bogatych statystyk będą zawiedzeni, gdyż informacje po każdym meczu ograniczają się do wyniku i strzelców bramek. Gra ma parę niedociągnięć: rzadkość piłkarzy po strzeleniu bramki jest zawsze taka sama: wylatują na pole karne i wymachują rękoma jakby komuś grozili. Sędzia jak gdyby zaginął, widać go tylko wtedy, gdy daje kartki oraz przy wznowieniu gry od środka boiska. W sieci w Actua Soccer może grać jednocześnie 20 graczy (każdy przejmuje jednego z graczy)!

Jak już powiedziałem, a słów moich nie wycofam, jest to najlepsza komputerowa piłka nożna, jaka kiedykolwiek powstała na tej planecie. Niewiele gier oddaje tak wiernie atmosferę prawdziwego widowiska sportowego, w którym i Ty możesz uczestniczyć. I udowodnić światu, że Polacy potrafią grać w piłkę nożną. Tak na wiasem mówiąc, może ta Anglia i Włochy nie są takie straszne...

Daniel Lisiński



tają tak, czy tak ukarani przez arbitra kartonikami odpowiednie koloru.

Sterowanie może początkowo sprawiać pewne problemy, dlatego polecam opcję practice, w celu osiągnięcia wprawy. Jak w przypadku innych gier piłkarskich, zawodnik znajdujący się najbliższej piłki zostaje zaznaczony przez komputer żółtym kołem, po przejęciu piłki koło zamienia się na trójkąt. Bramkarz broni automatycznie, ale piłkę w pole wybija sam. Ślizgi wy-





Ponownie firma komputerowa uraczyła nas piłką nożną. Gry tego typu cieszą się niesłabnącą popularnością od dobrych kilku lat, dlatego co roku powstaje kilka tytułów, wśród których każdy znajdzie coś dla siebie. Dodatkową atrakcją są mistrzostwa świata, które znacznie bardziej dopingują programistów do wzmożonej pracy. Jakość programów wciąż się poprawia, dzięki czemu obserwujemy ciągły ich rozwój. Najlepszym tego dowodem jest **Action Soccer** - w pełni trójwymiarowy football! Trzeba zatem przyznać, że poprzeczka, którą muszą pokonać nowe produkty, jest postawiona bardzo wysoko. Jak na tle ostatnich dokonań kształtuje się nowe dzieło **UBI Soft**? Spółka ta ma już pewne doświadczenie w rzeczowej dziedzinie, można się więc spodziewać niemałych wrażeń.

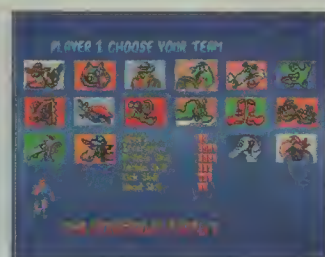
Zaznaczyć tu trzeba, że autorzy wykazali zupełnie inne podejście, niż pozostali producenci, wprowadzili mianowicie dość osobliwą atmosferę humoru. Wiem, wiem, podobny nastrój posiadał **Football**



Najpierw kilka słów o opcjach, których jest w produkcie całkiem dużo. Można grać na kilka sposobów. Jest mecz towarzyski i kilka rodzajów turnieju rozgrywanego zarówno między kilkoma graczami (może być ich nawet ośmiu), jak i z komputerem. Ponadto istnieje sporo ustawień, dzięki którym zmienia się schemat meczu. Podlegają im: długość trwania jednej połowy, replay'e, dźwięk i poziom trudności. Każdy użytkownik powinien następnie wybrać sobie drużynę spośród kilkunastu przygotowanych. Także tutaj daje się zauważyć niemałą przewrotność autorów. Nie wcielasz się bowiem w rolę zawodnika jednej z drużyn naro-



pozyycji ustawienia określone przez trzy cyfry, tj. "3-5-2" lub "4-3-3". Po wykonaniu tych czynności pozostaje już tylko rozpoczęcie pojedynku. Boisko jest przedstawione z boku, podobnie jak sami piłkarze. Już przy rozpoczęciu spotkania rzuca się w oczy pewien mankament. Otóż nie można rozpocząć gry według własnego uznania, wszystko odbywa się automatycznie. Widać nikt nie pomyślał o tym, żeby zaproponować kilka początkowych wariantów. W ten sposób zobaczysz tylko jeden schemat, który zubaża grę. Dalej jest już trochę lepiej, choć wciąż mało zachwycająco. Zawodnicy poruszają się dość sztucznie, przebiegając nogami znacznie szybciej, niż wynikałoby to z ich ruchu postępowego. Poza tym wszystkie posunięcia są dość szablonowe, brak jakiegось nieoczekiwanego wysoku, który ubarwiłby nieco akcję. Poza tym trochę niefortunny wydaje mi się stopień zbliżenia pola gry. Jest on podobny do znanego z **Kick Off** i raczej nie pozwala na zaplanowanie ataku, zwłaszcza, gdy widzisz tylko zawodnika posiadającego piłkę oraz kilka metrów kwadratowych dookoła niego. Inna sprawa, że w lewym dolnym rogu jest wyświetlana niewielka mapka boiska, która umożliwia orientację w terenie. Wiadomo wtedy, gdzie znajdują się koledzy i przeciwnicy. Jak się okazuje, zbieżności z **Kick Off** są jeszcze większe. Kiedy dochodzi do wykonania rzutu różnego lub wolnego, należy ustalić własnoręcznie kierunek i siłę strzału. To akurat dobre rozwiązanie, szkoda tylko, że mało oryginalne. Jeżeli chodzi o sędzię, nie widać go wśród grających, za to poprawnie odgrywa wszystkie faule. Niezbyt łatwo dostać u niego kartkę, jednak nie jest to największa wada. Natomiast jeśli chodzi o tytułową akcję, to owszem, występuje ona w niemałych ilościach. Bardzo efektownie wyglądają wślizgi i przerzutki, można



nawet powiedzieć, że trochę z tym przesadzono.

**Action Soccer** to gra stojąca na średnim poziomie. Grafika, choć nieźle wykonana, nie daje takiego wrażenia przestrzeni, jak np. **FIFA Soccer**. Muzyka, niestety, jest monotonna. Najbardziej przeszkadza jednak... doping kibiców. Poza tym brakuje digitalizowanej mowy, a szkoda. Program zawiera kilka elementów zaczerpniętych z innych produktów, nie dając jednak maksimum satysfakcji. Gdyby został wydany rok temu, miałby jeszcze szansę stanowić konkurencję dla najlepszych wyrobów tego typu, jednak dziś... No cóż, nawet animacje zawodników muszą być wzorowane na prawdziwych ludzkich ruchach, a w omawianej pozycji tak nie jest. Oto najlepszy przykład przeciętnej produkcji, która może zaabsorbować na jakiś czas, jednak z pewnością nie będzie to czas długi.

Piotr Bilski  
"Alien"

# ACTION SOCCER

Producent: UBI Soft

**Glory**, jednakże tu chodzi o coś innego. W wymienionym programie polegało to na umieszczaniu nieoczekiwanych i śmiesznych zdarzeń w czasie meczu, natomiast w **Action Soccer** widzisz przede wszystkim całą serię zabawnych rysunków zarówno przy ustawieniach, jak i podczas spotkania. Sama rozgrywka to już "zwykła" piłka nożna.

dowych, czy choćby klubowych istniejącego kraju. W zamian za to możesz wziąć pod swoje skrzydła całkiem fikcyjny zespół, w dodatku często o zabójczej wprost nazwie, np. "straszliwe żółwie" lub "skaczące ślimaki".

Przed każdym spotkaniem należy jeszcze ustawić formację oraz agresję zawodników. Podobnie jak w **Sensible Soccer**, masz do dys-



No proszę, dopiero co narzekałem na brak (lub przynajmniej niedostatek) porządnych gier zręcznościowych na komputery osobiste, a tu po raz kolejny zostałem zaskoczony przez całkiem niezły wyrób tego typu. Mało dotąd znana firma Union Logic postanowiła uszczęśliwić fanatyków platformówek, wydając grę pod nieco dziwacznym tytułem **Vinyl - bogini z Marsa**, co w oryginale brzmi "Vinyl Goddess from Mars".

Nie mam pojęcia, dlaczego winylowa i z jakiej niby racji akurat z Marsa, jednak nie to jest chyba najważniejsze. Zajmijmy się więc najpierw stroną merytoryczną. Tytułowa bogini została zaproszona na wielkie zebranie gwiazd filmowych całego wszechświata, które miało się odbyć w odległym zakątku galaktyki. Rozpoczęła długą podróż swoim leciwym pojazdem, by zdążyć na czas. Niestety, jej kosmosolot uległ uszkodzeniu, w wyniku czego doszło do awaryjnego lądowania na powierzchni obcej planety. Nasza bohaterka znalazła się tym samym w bardzo trudnej sytuacji. Musi znaleźć niezwykle ważne komponenty statku, bez któ-



rych dalsza wędrówka będzie niemożliwa. To naturalnie oznacza zajęcie dla Ciebie.

Już pierwszy kontakt z grą nieodparcie nasuwa jedno skojarzenie: **Commander Keen**. O serii programów pod tym tytułem słyszał chyba każdy. Liczący sobie sześć części cykl był pierwszą "poważną" grą na peceta (dodatkowo dostępną jako shareware). Całkiem zresztą udaną, choć pierwsze epi-

# Vinyl bogini z Marsa

**Producent: Union Logic**

zody nie oszałamiały jeszcze wykonaniem. Każdy charakteryzuje się natomiast pewną cechą. Wędrówka bohatera ukazana została na dwa sposoby. Na planszy głównej przedstawiającej mapę świata (tu: planety) widziany jest on z góry, chodząc od jednej lokacji do drugiej. Kiedy uda mu się dotrzeć do którejś z nich, zmienia się punkt widzenia i wtedy jest to już typowa platformówka ze wszystkimi postaciami widzianymi z boku. Tak właśnie wygląda **Vinyl - bogini z Marsa**.

Rozgrywka podzielona jest na identyczne jak opisane powyżej sekcje. Pierwszy rodzaj nie sprawa



wia żadnych kłopotów, gdyż nie istnieją tu żadne problemy do rozwiązania, po prostu trzeba przejść z jednego miejsca w drugie. Natomiast sekcja zręcznościowa stanowi całą esencję gry. To właśnie jej dotyczyć będą moje uwagi.

Aby ukończyć dowolny etap, bogini musi odwiedzić wszystkie przygotowane przez autorów miejsca. Należy, unikając wszelkich niebezpieczeństw, dotrzeć do tablicy z napisem "exit", co oznacza ukończenie zadania. W czasie misji, której celem jest odnalezienie jednego z komponentów statku, bohaterka musi wykonać kilka takich

operacji. W praktyce oznacza to skakanie po kolejnych mniej lub bardziej półkach wymyślnego labiryntu. Po drodze napotka sporo dziwacznych przedmiotów, które głównie mają wartość punktową, dlatego też powinny być zbierane. Mogą to być owoce, diamenty albo inne tego typu atrakcje. Dostęp do niektórych nie jest jednak wcale prosty. Czasem ukryte są one w tajnych pomieszczeniach, do których droga na pierwszy rzut oka nie jest



widoczna. Należy znaleźć ją metodą prób i błędów.

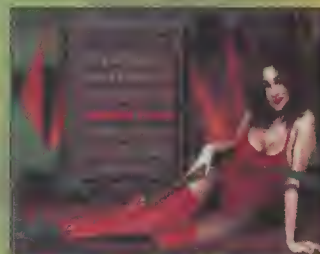
Poza tym kierowana przez Ciebie postać znajduje bardzo ważne dla samej wędrówki przedmioty. Mam tu na myśli małe dzbanki, których zebranie powoduje wzrost sił żywotnych bohaterki oraz wszelkiego rodzaju broń. Mogą to być miecze, kule ogniste lub coś równie wymyślnego. Naturalnie bogini posługuje się tymi artefaktami na odległość, czyli po prostu nimi rzuca albo strzela.

Jeśli już mowa o broni, warto powiedzieć kilka słów na temat przeciwników. Są oni reprezentowani przez kilkanaście rodzajów potworów, w tym ziejących ogniem żab, rzucających kośćmi kościotrupów i strzelających galek ocznych. Występują one w wystarczającej ilości, aby dostatecznie uprzykrzyć graczemu życie. Dodatkowe utrudnienie stanowi fakt, że aby je zabić potrzebna jest czasem dość długa seria, na którą na ogół nie starcza czasu. Poza tym potwory również strzelają, w wyniku czego możesz znaleźć się w krzyżowym ogniu, z którego nie ma ucieczki.

Same korytarze są całkiem wymyślne. Na poszczególne kondygnacje prowadzą drabinki i liany, a dostępu do niektórych sekcji strzegą drzwi otwierane kluczem. Aby tenże znaleźć, trzeba się zwykle nieźle napocić. Oprócz tego znajdziesz także kwadratowe tabliczki. Po dotknięciu jednej z nich nie musisz się już martwić, że w razie własnej śmierci będziesz musiał

zaczynać od początku. Wznowienie rozgrywki nastąpi właśnie od tego miejsca. Pragnę także tu zaznaczyć, że nie istnieją w grze pułapki, z których nie ma wyjścia (z wyjątkiem jeziorok lawy w kilku ostatnich etapach).

Całość sprawia bardzo dobre wrażenie. Akcja toczy się szybko i wymaga od gracza niemałej zręczności. Animacje postaci są poprawne i wyglądają naturalnie. W dodatku bardzo ładna jest grafika, która co prawda nie rzuca na kolana, ale przedstawia się w stonowanych, gustownych kolorach. Muzyka jest całkiem dobra i stanowi dobre tło



dla akcji. Żeby być sprawiedliwym, trzeba zwrócić także uwagę na pewną wadę, psującą trochę zabawę. Mianowicie, programiści nie pomyśleli jakoś o wprowadzeniu limitu żyć. W ten sposób gra nawet na najtrudniejszym poziomie jest do skończenia przez odpowiednio upartego odbiorcę. Sądzę, że takie rozwiązanie może zawieść oczekiwania tych, którym spodobał się stopień komplikacji np. w **Superfrog**. Poza tym gra spełnia oczekiwania i oferuje kilka dni świetnej rozrywki.

Na koniec warto powiedzieć co nieco o wymaganiach sprzętowych. Wbrew obecnym tendencjom, wystarcza w zupełności 386 z 4 MB RAM. Jest wtedy w niektórych momentach za wolno, ale nie tak bardzo, żeby nie można było czerpać z **Vinyl - bogini z Marsa** przyjemności.

**Piotr Bilski**  
"Alien"



Vinyl - bogini z Marsa

8 8 7

ZRĘCZNOŚCIOWA

386DX,  
4 MB RAM

Dystrybutor

METROPOLIS

sklep 66K



Kapitan prowadził nasz oddział przez puszcze. Pogoda była kiepska; przez cały czas lało. Szliśmy ostrożnie, bo były to tereny nieprzyjaciela i w każdej chwili mogliśmy się na coś natknąć - albo na pole minowe, albo nawet na oddział wroga. Przywykliśmy do tego, ale nie lekceważyliśmy niebezpieczeństwa. Dowódca wysłał mnie oraz Johnsa na zwiad. Dobrze zrobił, gdyż chwilę potem zauważyłem jakiś ruch. Nie było czasu się zastanawiać otworzyłem ogień do przeciwnika, słysząc było jakiś upadających żołnierzy. Niestety, wróg miał przewagę, posiadał broń przeciwpancerną, którą można również z dużym powodzeniem stosować przeciwko piechocie. Powietrze przecięły rakiety, rozpełtało się piekło, ruszyliśmy w kierunku reszty oddziału, odpowiadając ciągłym ogniem maszynowym. Kapitan, słysząc wybuchy, ruszył wraz z żołnierzami w naszym kierunku. Pech chciał, że na jego drodze znajdowało się sprytnie ukryte pole minowe. Myślałem, że kapitan miał najwięcej szczęścia; zginął od razu, inni przeżyli, ale byli w okropnym stanie. Gdy dotarliśmy do nich, większość z nich była ciężko ranna, ledwo zdążyliśmy ich ukryć. Tymczasem wróg zajął dogodną pozycję i prowadził ostrzał z broni maszynowej, słusznie wychodząc z założenia, że szkoda na takie niedobitki bazooki. Kończyła się nam amunicja. Wtedy przypomniałem sobie o radiu; wezwałem lotnictwo. Po kilku minutach nadleciały samoloty i zrzuciły swój morderczy ładunek na pozycję wroga. Nie było co zbierać.

Ta historyjka nie jest kolejną opowieścią o Wietnamie, Kam-



bodży lub innym kraju, ba, nie jest to nawet opowieść o ludziach. Historia ta mówi o bohaterach najnowszej gry spółki Team 17/Ocean - o robalach. Już w preview było widać, że gra będzie nie lada uczcą dla graczy, zarówno dla maniaków joysticka, jak i dla "twardogłowych". Każdy powinien tu znaleźć coś dla siebie - jedni totalną eksterminację wroga, inni nieco problemów taktycznych do rozwiązania, jeszcze inni wspaniałą grę, w której można się wyżyć na kumplu lub kuzynie, po prostu MIO-DZIO.

z *Mortal Kombat* czy *Street Fighter*. U góry widzisz pasek z energią każdej z drużyn, a pewne bronie to po prostu ciosy z jakiegoś mordobicia. Dochodzą do tego odpowiednie sample (fatality lub first blood). Jak widać, *Worms* jest zlepkiem kilku gatunków, tym niemniej gra doskonale łączy wszystkie te wątki. Może to się przyjmie i będziemy światkami narodzin nowego gatunku gier?

Następną przemawiającą zaletą tej gry są wymagania, nie potrzeba tu wcale pentiumów czy kilkunastu megabajtów pa-



magania te wydają się śmieszne. Otrzymujesz za to grę o dobrej grafice, świetnym dźwięku (praktycznie w grze występują same sample) i ogromnej grywalności.

Liczba plansz, na których toczy się rozrywka, wydaje się wręcz nieograniczona. Jeśli nie podoba Ci się plansza wybrana przez komputer, to możesz podczas jej tworzenia wybrać jakąkolwiek inną, wystarczy że naciśniesz PPM i wpiszesz nazwę (angielską) lub jakiegokolwiek numer. Rodzajów plansz jest dużo: Arktyka, Piekło, Mars, Wysypisko i parę innych, jest więc w czym wybierać. Gra została tak napisana, że gracz może ją niemal dowolnie skonfigurować (duży plus dla autorów). Można ustalić ilość broni, rund, sposób ustawienia, ilość energii, a co najważniejsze liczbę graczy. Tak, tak, w *Worms* może grać kilka osób, co jeszcze bardziej uatrakcyjnia rozgrywkę. Można, jak już wcześniej wspominałem, zagrać nawet z trzema kumplami, a wszystko to na jednym komputerze!

Stosując odpowiednią strategię, można wygrać prawie każdą bitwę, lecz nie wygrasz jej, nie znając i nie posiadając broni. I właśnie dlatego, Panie i Panowie, dodatek noworoczny: spis wszelakiego sprzętu bojowego.

1) *Bazooka* - broń dobra w rękach wytrawnego gracza. Nie polecam początkującym. Charakteryzuje ją duża siła wybuchu. Uwaga, komputer strzelając z niej prawie nigdy nie chybia.

2) *Homing Missile* - broń podobna do poprzedniczki, ale



# Worms

Producent: Team 17/Ocean



Niestety, dość trudno określić, do jakiego gatunku gra należy, totalne pomieszanie z poplątaniem. Ze strzelanin mamy tu wszelkiego rodzaju bronie, materiały wybuchowe, no i samo rozwalanie wroga. Ważna jest pewna ręka i dobre oko. Niestety, gdybyś chciał tylko strzelać, daleko byś nie zjechał. Ważna jest także taktyka. Planowanie pozwala wygrać walkę przy przeważających siłach wroga (nawet jednym robalem). Prócz tego robale podzielone są na drużyny. Walki możesz toczyć w lidze, turnieju, spotkaniu towarzyskim (szalenie towarzyskie spotkania), każdy przynosi własne granaty), tudzież uczestniczyć w treningu. Ta strona gry przypomina raczej mecz piłkarski. Znajdziesz też elementy rodem

mięci, aby gra raczyła ruszyć. Pecetowcom wystarczy PC 386. Dla amigowców została wydana wersja tak na zwykłe A500/600, jak i na maszyny z AGA. Niestety, gra nie zadowolili się zwykłym 1 MB RAM. Musi to być 1 MB Chip, a standardowa dodatkowa pamięć w większości pięćsetek składa się z 0.5 MB pamięci typu Slow. Jeśli posiadasz więc taką Amigę, nie pozostaje Ci nic innego, jak zamontować sobie odpowiedni przełącznik. Gra, choć powinna się uruchomić przy takiej konfiguracji, naprawdę dobrze zaczyna działać przy 2 MB Chipu (np. na standardowo wyposażonej A1200). Cóż, jest to cena postępu, choć jeśli popatrzeć na najnowsze produkcje doomowate na Amigę oraz na nowości z peceta, to wy-



strzelająca raketami kierowanymi, łatwiej więc trafić. Siła ognia j.w.

3) *Grenade* - granat ręczny. Jeśli dobrze trafisz, odbiera do 50 punktów życia. Można ustawić czas wybuchu.

4) *Cluster Bomb* - granat rozpryskowy. Po wybuchu wyrzuca w powietrze małe ładunki. Uważaj na swoich.



5) *Shotgun* - popularny obrzyn. Można strzelać dwa razy na turę.

6) *Uzi* - popularna broń automatyczna. Dość dobra, choć mało używana.

7) *Dynamite* - dynamit. Stosuj na grupkach wroga, przedtem jednak sprawdź drogę ucieczki. Ogromna siła wybuchu.

8) *Mine* - mina. Podkładasz i czekasz, aż wróg w to wlezie. Czasami miny wybuchają, gdy podmucha je wiatr.

9) *Fire Punch* - ogniste uderzenie. Wyrzuca wroga w górę, przydatne nad wodą oraz przy brzegu ekranu.

10) *Dragonball* - działa podobnie j.w., ale w poziomie.

11) *Air Strike* - nalot. Ogromna siła ognia. Do zachowania na czarną godzinę.

12) *Teleport* - pokazujesz tylko miejsce, gdzie chcesz być i...



13) *Blow Torch* - palnik. Można wypalić sobie nim przejście, a od biedy można go wykorzystać jako broń.

14) *Pneumatic Drill* - młot pneumatyczny. Kopie korytarze pionowo w dół.

15) *Girders* - przesła mostu. Potrzebne, choć rzadko, do wejścia na stromą skałę.

16) *Ninja Rope* - lina z hakiem. Podczepisz się pod most i po chwili, jeśli dobrze

skoczysz, jesteś po drugiej stronie.

17) *Bungee* - rzecz tajemnicza nawet dla mistrzów.

18) *Skip Go* - oddanie kolejki przeciwnikowi.

19) *Kamikadze* - z tym okrzykiem na ustach robał ginie (potrzebne np. na moście, gdy jest kilku przeciwników, a Ty chcesz odejść godnie).

20) *Surrender* - poddanie się. Do tego dochodzą broń

specjalne dostarczane w zrzutach. Są to między innymi:

1) *Mini-Gun* - doskonałe działko o ogromnej sile ognia, zdecydowanie polecam.

2) *Banana Bomb* - silniejsza wersja bomby rozpryskowej, po wybuchu rozpada się na banany. Dobre do zrównania czegoś z ziemią.

3) *Sheep* - wiem, że to brzmi dziwnie, ale to prawda, wybuchowa owca jest jedną z najgroźniejszych broni w grze.

To by było na tyle. Gorąco polecam tę grę miłośnikom strategii, ale także wszystkim innym, chcącym zaznać nowych doświadczeń. A teraz się zmywam, bo czeka mnie partyjka z takim jednym, co nie wierzy, że go rozniosę w ciągu 10 minut. Biedny człowiek, to znaczy... robał.

Sebastian Babczyński  
"Muad'Dib"



Worms

8 9 !

STRATEGICZNA

PC 486 tez CD ROM 1 MB RAM tez AGA CD 32

Dystrybutor  
Mirage Software

CD-ROM Recording / AMIGA / PC IBM  
Nagrywanie, fizyczna, duplikacja wszelkich danych na płytach kompaktowych CD-ROM! Atrakcyjne ceny!

Amiga & PC IBM - NOWOCZESNE - SHAREWARE lub dystrybucja  
Gry, Utility, Demosy, Fonty, Pliki, Zbiory, Moduły, Modyfikacje  
Katalog - koperta + znaczki + dyskietki + pliki (typ komponent)

Całkowicie - sprzedawca / wymiennie komponenty  
Mamy umiarkowane ceny i ciężej bez przelania  
Rozsądna cena to zawsze podstawą

tel. (0-30) 18-14-18

Informacje, zamówienia  
odpowiedzi listowne:  
koperta + znaczki

HCC  
P.O. Box 1  
13-113 Białystok 3



Niedawno, bo zaledwie sześć lat temu, w Polsce zaszły zmiany ustrojowe, które zasadniczo wpłynęły na gospodarkę. W ciągu tego krótkiego okresu przeszliśmy z systemu nakazowo-rozdziałczego do wolnorynkowego, co oczywiście wpływa na rozwój prywatnych firm. W naszym kraju wytworzyła się nowa klasa, biznesmenów, w której rękach spoczywają znaczne ilości kapitału. Z pewnością marzeniem niejednego z nas (moim też) jest zostanie rekinem finansjery z kieszenią zawsze pełną pieniędzy. Oczywiście, aby stać się kimś takim, potrzebna jest spora wiedza, trochę szczęścia i uzdolnienia w tym kierunku. Ponieważ nie każdy posiada to wszystko naraz, a być może także chciałby poznać smak sukcesu, pozostają mu gry planszowe (choćby najprostszy Eurobusiness) oraz komputerowe. Dzięki tym ostatnim można zostać burmistrzem miasta, dyrektorem lunaparku bądź też dyrektorem poważnej firmy. Pozwól sobie wymienić kilka tytułów: *Dinopark Tycoon*, *Railroad Tycoon*, *SimCity*, *SimTower*, przy czym zaznaczyć należy, że ich liczba stale się powiększa. Wszystkich miłośników gier ekonomicznych ucieszy zapewne fakt, iż oto

ukazało się nowe dzieło o tej tematyce. Jest to **Capitalism** firmy SSQ, której dotychczasową specjalnością były raczej strategie wojenne. Wygląda na to, że zmiana dziedziny była zabiegiem korzystnym, program został bowiem zbu-

# Capitalism

Producent: SSQ

dowany na prawdziwych korelacjach zachodzących pomiędzy poszczególnymi elementami systemu gospodarczego. Zaczniemy jednak od początku.

**Capitalism** oferuje Ci intratną posadę szefa korporacji, która zajmować się będzie... właściwie wszystkim, począwszy od farm, a skończywszy na giełdzie. Przy-

znam się szczerze, że nie spotkałem jeszcze programu z tak szerokimi kompetencjami użytkownika. Owocuje to naturalnie dużym stopniem skomplikowania, z którym trzeba się oswoić. Ponieważ nauka obsługi programu trwa dość długo, aby ułatwić tę także nużącą czynność, autorzy umieścili bardzo pomocny samouczek, który co prawda nie wyjaśnia wszystkich niuansów, jednak pozwala rozpocząć zarządzanie firmą dość szybko i bez niepotrzebnego stresu. Został on podzielony na siedem lekcji, w których komputer w miarę prosto pokazuje zależności między produkcją, a dochodami. Jeżeli natomiast czujesz się "mocny", możesz od razu rozpocząć jeden z wielu scenariuszy. Każdy z nich, począwszy od najłatwiejszego, wymaga od odbiorcy wykonania pewnych założeń. Myślę, że najrozsądniejszym rozwiązaniem będzie ukazanie możliwości programu na podstawie jednego z nich.

wiecie żyjących ludzi (np. Silvio Berlusconi). Prawda, że miło będzie znaleźć się wśród nich?

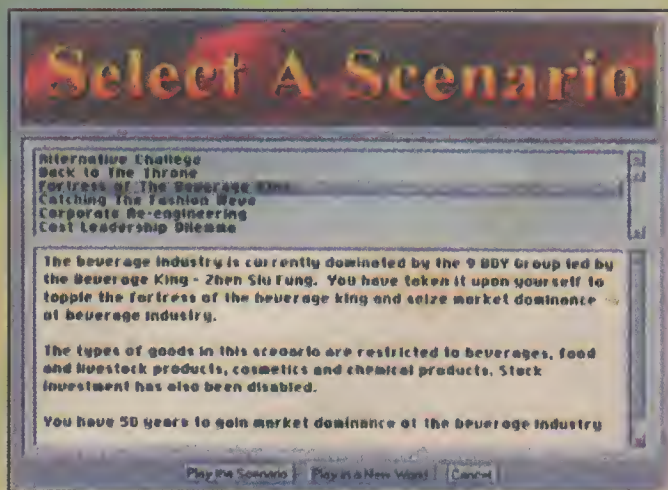
Jakie są Twoje kompetencje? Jak wspominałem, bardzo duże. Każdą misję zaczynasz spokojnie, bo z ograniczoną ilością gotówki. Aby móc rozpocząć akcje finansowe, które później przyniosą wielokrotne zyski, musisz najpierw wybudować centra handlowe i fabryki. Podczas tego procesu bardzo ważny jest wybór miejsca, w którym stanie zakład. Mają na to wpływ dwa czynniki: cena i ilość ludności w pobliżu. Jak wiadomo, zabudowania miejskie skupiają najwięcej mieszkańców, jednak ich cena jest wysoka. Dodatkowo różne są preferencje ośrodków produkcyjnych. O ile fabryki nie mają specjalnych wymagań, o tyle budowa farmy powinna być uzależniona od roślin, jakie chcesz na niej sadzić lub zwierząt, które będziesz hodował. Podobnie kopalnie należy stawiać tam, gdzie występują złoża naturalne. Jeżeli żądane struktury już funkcjonują, należy dać swoim pracownikom zatrudnienie. Robisz to, tworząc grupy funkcyjne, z których każda zajmuje się czym innym. Ich rodzajów jest kilkanaście i zależą one od struktury, w jakiej dany oddział pracuje. W niektórych przypadkach konieczne jest połączenie ich w większe zespoły, które tylko w ten sposób mogą działać, np. kupno-sprzedaż.

Dochodzimy teraz do bardzo ważnego elementu, jakim jest zarabianie pieniędzy. Wyróżniamy tu trzy sposoby: import, produkcja i akcje.

Po rozpoczęciu działalności pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy, jest niesamowita wprost ilość składników, map i paneli. Istotnie, taki obraz może doprowadzić do zawrotu głowy mniej odpornych, jednak od czego mamy pomoc? W każdej sytuacji można poradzić się programu, który obszernie wytłumaczy, jak w danej sytuacji należy się zachować. Całe strony tekstu poparte są sporą ilością diagramów kołowych, wykresów i tabel. Takiego nagromadzenia danych nie widziałem jeszcze w żadnym produkcie. Naturalnie każda ma swoje określone znaczenie, jednak zrozumienie ich wszystkich wymaga wprawy. Masz również kilkanaście różnych rodzajów map przydatnych właściwie cały czas. Raz trzeba znaleźć dogodne miejsce do zasiania zboża, kiedy indziej - złóż miedzi. Jednym słowem, jest tu wszystko (a nawet więcej), co mogłoby przydać się przeciętnemu biznesmenowi. Z ciekawostek warto także wspomnieć o liście miliarderów, na której znajdują się nazwiska rzeczy-

W pierwszej kolejności zajmijmy się importowaniem wybranych towarów. Aby wykonywać ten rodzaj działalności, trzeba nawiązać kontakt z portem morskim, gdyż tylko tą drogą są transportowane towary mogące Cię interesować. Masz tutaj całkiem spory wybór ograniczony tylko ewentualnym brakiem gotówki. Każdy produkt jest określony przez kilka czynników, które decydują o jego przydatności do Twoich celów. Ostatnim elementem jest tu jakość, choć niebagatelne znaczenie mają także cena oraz firma. Te wskaźniki pomagają przewidywać, jak towar przyjmie się na rynku. Oczywiście, aby przekonać się o tym na własne oczy, należy wypuścić go na rynek. Jego dalsze losy są wtedy zależne od klientów. Jeżeli ich zapotrzebowanie na ten produkt jest duże, można liczyć na sukces. Nigdy jednak nie wiadomo, czy np. sprzedawane przez Ciebie motocykle nie przegrają pojedyńku z motorami sprowadzanymi przez inną korporację oferującą niższą cenę lub lepszą jakość. Jak się zapewne domyślasz, nie działasz w pojedynkę. Istnieje konkurencja, któ-





ra także będzie próbowała zdobyć klientów. Tutaj niebagatelną rolę zaczyna odgrywać reklama. Aby produkty zaczęły się sprzedawać, trzeba je czasem przedstawić szerszej publiczności i zachęcić do nabycia. Tym szczytnym celem służą media: prasa, radio i telewizja. Możesz zatem wybierać między nimi lub skorzystać ze wszystkich. Naturalnie reklama kosztuje, jednak jak wskazują doświadczenia "prawdziwej" gospodarki rynkowej, bardzo się to opłaca.

Drugi sposób rozwijania skrzydeł jest nieco bardziej skomplikowany, jednak stanowi całą esencję kapitalizmu. Chodzi o produkcję. Nie da się ukryć, że bez niej nie byłoby mowy o jakichkolwiek działaniach. Dlatego budujesz fabryki. Nie myśl jednak, że wystarczy wybrać żądany towar i czekać, aż pojawi się w magazynach. Jak wiadomo, nie da się zrobić czegoś z niczego. Musisz zatem ustalić, jakie składniki są potrzebne do złożenia danego produktu. Po dokonaniu tego powinienes znaleźć zakłady, które mogłyby je dostarczać. Naturalnie najlepiej robić wszystko we własnym zakresie, jednak nie każdego na to stać. W takim przypadku trzeba sprowadzać materiały od konkurencji. Następnie moż-

na już zacząć wyrabianie. Teraz najbardziej liczy się jakość elementu końcowego. Mają na nią wpływ czynniki jakości składników. Ostateczna klasa produktu zależy zatem od składowych i jest ich wypadkową - im lepsze są jęczmień i aluminium (to drugie w nieco mniejszym stopniu), tym lepsza będzie puszką piwa. Przeliczanie wszystkich danych jest dość skomplikowane, na szczęście tym zajmuje się komputer. Oczywiście, nie zwalnia to Ciebie od myślenia i planowania w oparciu o wyliczenia. Dodam tylko, że zastosowano w grze rzeczywiste współczynniki przeliczania. Autorem należy się pochwała za jak największe dążenie do realizmu, który w takich programach pełni niepoślednią rolę (wystarczy porównać *SimCity* i *SimCity 2000*). Kiedy gotowe partie towaru są już w magazynach, można zająć się ich rozprawdaniem i reklamą. Jeżeli produkcja idzie dobrze i nic jej nie zakłóca, warto postarać się o zaplecze naukowe. Musisz w tym celu wybudować laboratorium, w którym będą prowadzone badania nad wybranym przez Ciebie produktem. Jeżeli przeznaczysz na to dostatecznie dużo czasu (z reguły kilka lat), efektem może być towar

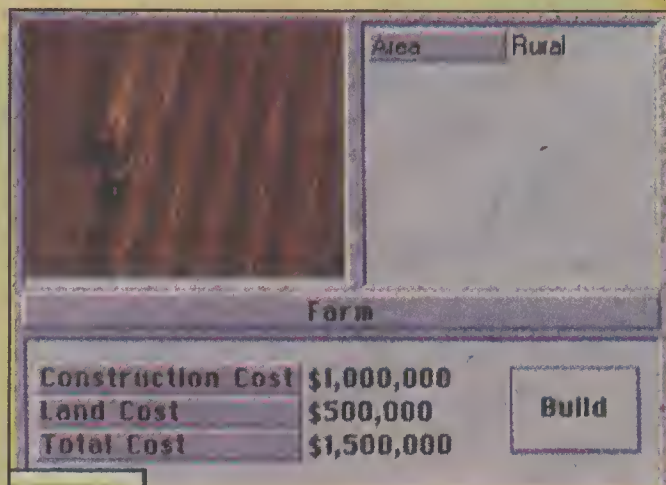


o znacznie lepszej jakości wyrabiany tym samym lub nieco większym kosztem. Jest to długotrwała, ale i przynosząca spore zyski metoda.

Nadszedł czas na przedstawienie ostatniego sposobu na zdobycie pieniędzy. Z góry uprzedzam, iż jest to droga tylko dla zasobnych biznesmenów, którzy mają zbędny milion (lub dwa) dolarów. Chodzi tu o grę na giełdzie czyli obrót akcjami. Jak wiadomo, wypuszczają je tylko najmocniejsze korporacje, które wiedzą, że nie grozi im bankructwo. Jest to także

nadto istnieje jeszcze jedna ważna rzecz związana z giełdą, a mianowicie wypuszczanie nowych serii. Korzyść z tego jest oczywista, gdyż firma zarabia dodatkowe pieniądze, jednak wtedy staje się bardziej zależna od akcjonariuszy.

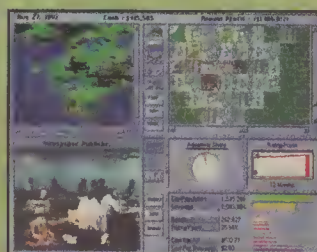
Tak oto przedstawia się świat **Capitalismu**. Jestem pełen podziwu dla ciężkiej pracy autorów, która została włożona w stworzenie tak złożonego, a jednocześnie logicznego systemu. Wzięto pod uwagę wiele czynników, które mają wpływ na produkcję, podaż i popyt. Cała gra jest oparta na trzech zasadach ekonomii i według nich funkcjonuje. Za sens wystawiam zatem wysoką notę. Niezgorzej prezentuje się oprawa. Grafika jest wysokiej rozdzielczości SVGA i wygląda naprawdę efektownie. Nie brakuje skanowanych zdjęć obszarów zabudowanych i leśnych. Ikony są bardzo przejrzyste. Na porządnym poziomie stoi także muzyka. Kilkanaście melodijek



rodzaj gwarancji ich statusu. Po pierwsze, możesz dokonać zakupu akcji dowolnej firmy (nawet własnej). Znamienne jest to, że takiej operacji możesz dokonać zarówno jako przedstawiciel korporacji lub osoba prywatna. Zaznaczyć należy, iż nie dokonujesz transakcji nabywając żadaną liczbę akcji, lecz pewien procent całkowitej ilości. Jeżeli uda Ci się wykupić 50% akcji tej samej firmy, zostajesz decydującym akcjonariuszem. W przypadku posiadania ponad 70% papierów wartościowych, przejmujesz zarząd. Poza wykupem można dokonywać sprzedaży. Po-

tworzy bardzo przyjemny nastrój i odpręża. Z rzadka towarzyszą im efekty dźwiękowe, np. podczas budowy nowej struktury. **Capitalism** bardzo przypadł mi do gustu i dorównuje najlepszym produktom ekonomicznym. Ze względu na sposób przedstawienia zawiera również pewne walory edukacyjne. I to właśnie świadczy o jego klasie.

Piotr Bilski  
"Alien"





Rok temu firma SSI wydając grę *Panzer General* dosłownie zniszczyła konkurencję oraz ustanowiła nowy poziom wśród strategicznych symulacji. Recepta na hit była prosta - gra graficznie prezentowała się nieźle, obsługi można było nauczyć się w ciągu przysłowiowych pięciu minut, a liczne scenariusze uzupełniały pozytywny obraz całości. Sukces był zasłużony, gdyż osiągnięcie takiej równowagi wbrew pozorom wcale nie jest łatwe. Na szczęście, firma nie spoczęła na laurach, ciągle pracując nad nowymi strategicznymi pozycjami. Efektem wysiłków programistów SSI jest najnowsza gra strategiczna - *Steel Panthers*, która podobnie jak *Panzer General*, związana jest ściśle z II Wojną Światową.

Już sam tytuł programu, *Steel Panthers*, wskazuje, na jaki rodzaj wojsk położono główny nacisk w programie, jednakże oprócz dominującej w grze broni pancernej do Twojej dyspozycji autorzy oddali również i inne jednostki. Ogólnie wojska dzielą się na jednostki pancerne, artylerię, piechotę oraz środki transportu. To co już na pierwszy rzut oka zaskakuje, to niezwykle dokładne oddanie atmosfery pola walki znanych na przykład z takich bitew, jak na Łuku Kurskim, czy też pod El Alamein. Dlatego każdy czołg, wóz opancerzony czy działo samobieżne charakteryzuje się róż-

nym opancerzeniem czołowym, bocznym i tylnym. Mało tego, osobne wartości podane są dla korpusu i wieżyczki. Dodatkowo bardzo ważnym elementem każdego oddziału jest jego uzbrojenie. Jeżeli choć trochę interesujesz się drugą wojną szybko docenisz niemały wysiłek autorów. Na szczególną uwagę zasługują

dzenia dowódców zwiększa się siła uderzeniowa i obronna Twojej armii. Dzięki niej ponosić będziesz nie tylko mniejsze straty, lecz również szybciej rozstrzygać decydujące starcia na swoją korzyść (po naciśnięciu PPM na danym oddziale zobaczysz możesz, jeżeli jest to czołg, jego opancerzenie, uzbrojenie, wyszkolenie



nostek biorących udział w konflikcie, ich siłę czy rodzaj podłoża terenu. Dzięki temu gra naprawdę znacząco zyskuje na atrakcyjności.

W *Steel Panthers* znaczącą rolę odgrywają również ograniczona widoczność i ukształtowanie terenu. Oddziały Twoje mogą czuć się prawie na 100% bezpieczne, stojąc za oddzielającym je od wroga lasem. Ale... uważać musisz na wszędobylską artylerię, no i lotnictwo. Nie odgrywa ono tak znaczącej roli, jak w *Panzer General*, jednak odpowiednio zastosowane może przysporzyć Ci sporo kłopotów.

Całość przedstawiona jest w pełnej grafice SVGA, czyli standardowych już 640x480. Na szczęście, jak zapewniają autorzy, nie będzie to miało większego wpływu na szybkość programu, który bez zacięć powinien chodzić również na słabszych komputerach. Trochę gorzej przedstawia się strona dźwiękowa, jednak i tutaj nie można mieć większych zastrzeżeń.

Program zajmuje na CD-ROM ok. 250 MB, zaś na twardym dysku wymaga 7-30 MB. Lwią część gry zajmuje... niezwykle bogata encyklopedia uzbrojenia, obejmująca jednostki wielu państw.

Kończąc, mogę z całą odpowiedzialnością stwierdzić, że znany producent gier strategicznych, SSI, ponownie stanął na wysokości zadania, tworząc kolejną strategiczną perełkę. Po zakończeniu mojej przygody z grą *Steel Panthers* z jeszcze większą niecierpliwością oczekuję na pojawienie się na rynku *Panzer General 2*.

LEO

# Steel Panthers

Producent: SSI

niemieckie działa 88 mm. W nie wyposażone są m.in. działa przeciwlotnicze (doskonale do niszczenia czołgów wroga), Tygrysy, Tygrysy Królewskie. Przy ich pomocy możesz szybko zniszczyć prawie każdego przeciwnika, nie ponosząc przy tym strat własnych.

Na szczęście, takie multum szczegółów nie wpływa na przejrzystość gry. Jak już napisałem, bardzo łatwo przyzwyczaić się do prostego menu użytkownika. Dowodzić możesz zarówno z poziomu kompanii, jak też poszczególnych oddziałów. Wbrew pozorom dosyć często korzystać będziesz również z tej drugiej możliwości, gdyż mimo że większość bitew toczy się na odległość, to jednak nierzadko dochodzi do przysłowiowej walki wręcz.

Podczas bitwy każda jednostka zyskuje doświadczenie, dlatego też po kilku bitwach wojska Twoje składać się będą nie tylko z żołtodziobów, lecz również weteranów i elity. Każdy oddział ma swojego dowódcę. Od niego zależy morale, wyszkolenie i celność strzałów poszczególnych jednostek, stąd warto jest szczególnie chronić ich wozy. Dzięki zdobywanemu wyszkoleniu i zwiększającym się umiejętnością dowo-

i morale załogi, a także ilość zniszczonych jednostek wroga, dzięki czemu łatwiej będzie Ci planować kolejne posunięcia).

Twoje wojska, tak jak to miało miejsce w *Panzer General*, składają się z trzonu armii (oddziałów, które przechodzą do następnych bitew w kampanii) oraz jednostek pomocniczych. Maksymalnie możesz posiadać 24 jednostki główne, liczba pomocniczych zależy od rodzaju misji i zadań, jakie przed Tobą stoją.

Do wyboru masz zarówno pojedyncze scenariusze, jak i całą kampanię. Możesz zdecydować się albo na kampanię w Europie, w Azji Wschodniej, bądź też na Pacyfiku. Ciekawą możliwością programu jest opcja dowodzenia siłami również i mniejszych państw, takich jak Grecja, Rumunia, Belgia itd. Aby nieco uatrakcyjnić rozgrywkę autorzy często zmieniają stojące przed Tobą zadania. I tak na przykład, gdy w jednym scenariuszu Twoim zadaniem będzie obrona jakiegoś punktu, w drugim będziesz musiał podobny zdobyć itd. Szczególnie ciekawe są te drugie, gdyż możesz natknąć się niespodziewanie na boczny ogień artylerii przeciwpancernej, bądź też pole minowe. Stąd wniosek, że nawet największa przewaga nie decyduje jeszcze o ostatecznym zwycięstwie. Liczyć się będą przede wszystkim rozważa i doświadczenie.

Oprócz kampanii, jak na dobry strategiczny program przystało, możesz grać również w pojedyncze scenariusze. Jest ich ok. 60, dlatego też na pewno nie będziesz się nudził tej zimy. Jak by tego było mało, autorzy wyposażyli grę w specjalny edytor pozwalający na tworzenie własnych historycznych, bądź też wyimaginowanych scenariuszy. Dzięki niemu będziesz mógł określić zadania w bitwie każdej ze stron: atak, obrona, kontratak, zajęcie jakiegoś terenu itd. Oprócz tego będziesz mógł wybrać rodzaj jed-





Człowiek nie zdążył sobie jeszcze dobrze pograć w takie historie, jak *Rebel Assault*, *Cyberia*, *Novastorm* czy *Creature Shock*, a tu już następna niespodzianka. Firma **New World Computing**, specjalista od programów strategicznych i role-playing, wydała w grudniu nową grę zręcznościową pt: *Wetlands*. Można śmiało powiedzieć, że jest do prezent świąteczny od Gwiazdora. Każdego miesiąca ukazują się na rynku komputerowym kilkadziesiąt gier, z których prawdę mówiąc tylko nieliczne stają się hitami, reszta to "średniaki" i niewypaly. *Wetlands* ma wszelkie predyspozycje, by znaleźć się w pierwszej grupie. Program ten jest połączeniem komiksowej animacji z nieograniczoną renderowaną grafiką trójwymiarową, którą zastosowano w części zręcznościowej gry.

Główny bohater, John Cole, z zawodu jest łowcą głów, a po naszymu - łapie zbiegłych przestępców, na których wyznaczono wysokie nagrody pieniężne. John to typowy macho: nieogolona twarz, cyniczny uśmiech, niezbyt zachęcająca do rozmowy mina, długi płaszcz, glany i krępa sylwetka. Nie jest on z pewnością typem faceta, który mógłby pracować

w telewizji jako spiker zapowiadający wieczorynkę lub największe wydarzenia operowe na świecie. Johny to zdolniaczka i choć edukację zakończył bardzo wcześnie, posiada znakomite umiejętności prowadzenia różnych pojazdów (pewnie na prawo jazdy zdawał eksternistycznie), zna sztukę walki wręcz i bardzo dobrze włada nożem. Krótko mówiąc, jest to typowy

mos. Mało tego, ten głupek grozi, że wysadzi w powietrze wszystkie planety w obrębie galaktyki. John Cole otrzymuje zadanie odnalezienia i złapania szaleńca. Nowe zlecenie jest bardzo trudne. Przestępca jest prawdziwym zawodowcem, a przełożeni Johna (zwłaszcza jego szef) to banda skorumpowanych cymbałów. Ktoś inny na jego miejscu załamałby po prostu ręce, ale nie jest to postępowanie godne Johna. On nigdy nie odmawia!

Cała gra to strzelanina przypominająca *Cyberię*. Do wykonania

niem podczas lotu jest znalezienie wyjścia połączone z jednoczesnym eliminowaniem masy przeciwników pojawiających się na Twojej drodze. Na ekranie widać czerwony celownik, który poruszasz za pomocą myszy lub joysticka. Pociski odpalasz LPM lub dowolnym joysticka. Każde trafienie ze strony przeciwnika kosztuje utratę drogiego cennych zapasów energii (zero to śmierć). Na szczęście, punkty te powoli się regenerują. Bardzo efektywnie wyglądają wszelkiego rodzaju wybuchy i ek-

# WETLANDS

Producent: New World Computing

twardziel bardzo spektakularnie reagujący na wszelkie problemy, taki sobie typ choleryka, jakich teraz pełno na ulicach.

Cała akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, po roku 2000. Z więzienia o zwiększonym nadzorze ucieka jeden z najgroźniejszych recydywistów. Jakiego kiedykolwiek widział Kos-

nia masz 20 różnych misji przepełnionych efektownymi animacjami (można je przerwać, klikając LPM). Osobiście to odradzam, naprawdę warto popatrzeć, to takie ładne i mile dla oczu. W programie zastosowano rozdzielczość 320x200 pixeli, mimo tego grafika jest niezła. Komiksowa animacja niejednemu z Was przypomni z pewnością *Full Throttle*. Zresztą główni bohaterowie obu gier to chyba bracia (może nawet bliźniacy, choć z pewnością dwujajowi). Wydarzenia w sekwencjach zręcznościowych, podobnie jak w *Rebel Assault*, widziane są z perspektywy gracza. Akcja rozgrywa się nie tylko w kosmosie, czy różnego rodzaju bazach, ale także pod wodą. W czasie gry zasiadasz za sterem m.in. łodzi podwodnej, statku kosmicznego, pojazdu przypominającego powietrzny motocykl czy wreszcie kolei podziemnej. Deska rozdzielcza ogranicza się praktycznie do kilku zegarów, wskaźnika energii (ENERGY) oraz liczby punktów (SCORE). Twoim zada-

niem towarzyszące działalności Johna.

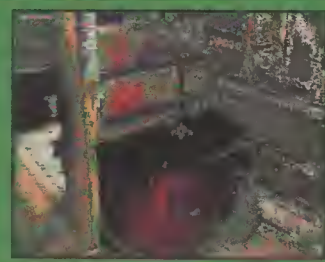
Krótko mówiąc, *Wetlands* to gra-komiks, w której po prostu latasz i rozwalasz wszystko, co pojawi się wokół Ciebie. Ktoś powie: znowu! Być może "znowu", ale tym razem z klimatem godnym uwagi, a to już coś znaczy.

Daniel Lisiński





Wydaje się, że z całej gamy gier komputerowych najłatwiej jest zrobić przygodówkę. Przynajmniej nie można sądzić, obserwując poziom umiejętności większości początkujących twórców, którzy zaczynają od tego właśnie typu programów. Nie ma w tym dziwnego. System obsługi został już ustalony i niewiele da się o nim zmienić (choć, może warto byłoby o tym pomyśleć), więc tym razem nie trzeba się martwić. Pozostaje tylko wpaść na dobry pomysł, wymyślić sprawną akcję, a całość okraszyć jakąś grafiką i muzyką. Reszta, jak można by sądzić, robi się już sama. Niestety, wszystko to tylko pozory. Znaleźć dobry pomysł wcale nie jest łatwo, a je wykonać trudniej porządnie go zrealizować. Dlatego większość tego typu produkcji to zwykłe wpadki, a jeśli nie, to na pewno gry nie wybijające się ponad przeciętność, przemijające bez echa na software'owym rynku.



W tym momencie spotyka na basenie tajemniczego jegomościa podającego się za "badacza historii". Człowiek ów wraca uwagę na sygnet, który bohater nosi na palcu, tłumacząc, iż jest to pierścionek nadawany niegdyś przez Templariuszy przyjacielom Zakonu. Zanim odchodzi, proponuje spotkanie u siebie w domu i dłuższą pogawędkę na ten temat. Ponieważ młody pisarz nie ma nic ciekawszego do roboty, wieczorem udaje się do mieszkania tajemniczego naukowca. Tutaj dowiaduje się, że pierścionek, który otrzymał



lania jest kluczem do napisania książki o swoich poszukiwaniach i wypełnienie być może swojego posłannictwa. Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy młody pisarz docie-

Obrazy są całkiem martwe (brak choćby szatańskiej animacji), znajdowane przedmioty są jakby z innej bajki, a kolejne lokacje zmieniają się na zasadzie wymiany zdjęć - jedno zjeżdża w dół ekranu, drugie zaś wjeżdża na jego miejsce. Druga sprawa to dźwięk, którego po prostu brak. Na początku gracz ma możliwość wysłuchania dość przyjemnego modułu muzycznego, potem zaś głośniki komputera milkną całkowicie, nie licząc kliknięć przy naciskaniu klawisza myszki.

W Skarbie Templariuszy obowiązują takie same zasady, jak w innych przygodówkach. Wszystko polega na zwiedzaniu kolejnych lokacji, zbieraniu przedmiotów i rozwiązywaniu zagadek logicznych. Nic mniej, nie więcej. Standard. Brak tu fajerwerków w postaci efektownych rozwiązań fabularnych, podobnie jak brak napięcia, które potrafi nadać przygodówce ten niepowtarzalny klimat. Po prostu, ktoś zrobił jeszcze jedną grę, która utonie w masie jej podobnych. Oczywiście, nie należy tego krytykować, bo w końcu gra nie jest zła, choć nie należy też chwalić, gdyż nie jest rewelacyjna. Dla młodszych graczy, którzy dopiero wchodzą w dziedzinę gier komputerowych, będzie to wstępna zaprawa, dla innych, zwłaszcza tych mniej wymagających, możliwość utrzymania kondycji. Słowem, przeciętność.

Adam Bard

# Skarb Templariuszy

Producent: L.K. Avalon

Skarb Templariuszy, bo o nim będzie tu mowa, stanowi idealną ilustrację tej teorii. Program nie jest zwykłą wpadką, ale programem przemyślnym - z pewnością. Zaczniemy jednak od początku.

Bohater, w którego się wcielił, to młody pisarz usiłujący własnoręcznie stworzyć swoje epokowe dzieło. Niestety, nie idzie mu z tym najlepiej. Pewnego dnia przypad-

kiem spada mu swoim biurkiem, jest podobny do innego pierścienia, który stanowi klucz do skarbu Templariuszy. Po wysłuchaniu długiej opowieści o kosztownościach Zakonu i ich tajemniczym zniknięciu, nasz bohater postanawia podjąć próbę odnalezienia pierścienia-klucza do samego skarbu. Co może wydawać się dziwne, wcale nie zależy mu na bogactwie. Motywem dzia-

nia do tej chwili jest tajemnica, który niegdyś był prawdopodobnie siedzibą Zakonu. Czy to właśnie tutaj ukryto skarby Templariuszy? I czy uda się je odnaleźć?

Jak widać, wprowadzenie jest całkiem zachęcające. Efekt ten uzyskano dzięki opowiadaniu autorstwa Filipa Syrylaka (tego samego, który stworzył wspaniałą wstępną część do Skauta Kwatermastery). Jego tekst służy tu zastępczo za introdukcję, której w samej grze brak. Wszystko, co następuje potem, jest już o klasę niżej.

Przed wszystkim raz jakoś grafiki. Fakt, że autorzy przygotowali mnóstwo lokacji, które są digitalizowanymi fotografiami, ale to przecież dzisiaj nie wystarcza.



Skarb Templariuszy

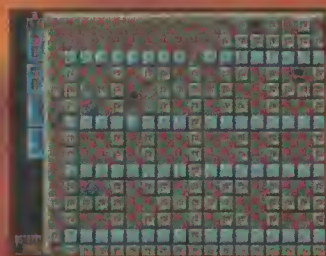
5

2

6

PRZYGODOWA

1 MB RAM, 1 MB AGA



"W dobie wszechobecnego zagrożenia i wzrastającej stale agresji umiejętność unikania niebezpieczeństw staje się nieodzowna. Wszelkie kursy walki wręcz i gry wojenne przyciągają tysiące ludzi pragnących zwiększyć swoje możliwości. Właśnie z myślą o tych ludziach powstał MEGABLAST - rozciągnięty na kilkuset hektarach gruntów niezwykle poligon. Odnawialne labirynty, stalowe ściany i obecna wszędzie symulowana śmierć przyczyniły się do niebywalej wprost popularności MEGABLASTA. Każdego dnia na poligonie jest detonowanych kilka tysięcy bomb, a z każdą kolejną detonacją rośnie siła i pełność siebie tych, którym udało się przetrwać. Witajcie w piekle ognia i gruzu!"

Taką zapowiedzią opatrzoną jest obwoluta najnowszego produktu firmy L.K. Avalon pod tytułem Megablast. Trzeba przyznać, że tekst ten obiecuje wiele. Gra wewnątrz pudełka mogłaby być zarówno strategią, jak i roleplem. Prawda jest znacznie prostsza. Megablast należy do tej samej rodziny, co legendarny już Dyna Blaster czy dwuczęściowy cykl Master Blaster.

Miłośników tego rodzaju programów nie muszą dłużej nakłaniać do sięgnięcia po ten tytuł. Oni już wiedzą, na czym będzie polegała zabawa i z uciechy zapewne zacierają ręce. Wszystkim pozostałym, którzy nie mają pojęcia, o czym mówię, wyjaśniam pokrótce zasady gry. Megablast jest grą zręcznościową. Na prostokątnej planszy, niemal na całej

jej powierzchni, umieszczono klocki. Jedne są zniszczalne, drugie nie. Twój bohater, niewielkich rozmiarów wnik startujący w jednym z rogów, będzie wędrował w tym labiryncie, wysadzając w powietrze zniszczalne klocki. W zależności od rodzaju wybranej opcji, Twoim celem jest unicestwienie przeciwnika lub też zbombardowanie wszystkich stworków i jednocześnie odnalezienie wymaganych kryształów.

Jak przed chwilą wspomnieliśmy, grę można prowadzić w dwóch opcjach, ale właściwie powinienem powiedzieć, że w trzech. Pierwszym rodzajem jest partia samotnika (szukanie kryształów), drugim - walka z komputerowym przeciwnikiem (eliminacja wroga) zaś trzecim, pokrewnym do drugiego - rozgrywka z osobami towarzyszącymi (cel, jak poprzednio). Warto tutaj dodać, że na PC maksymalnie może grać do 4 osób, natomiast na Amidze aż do 6.

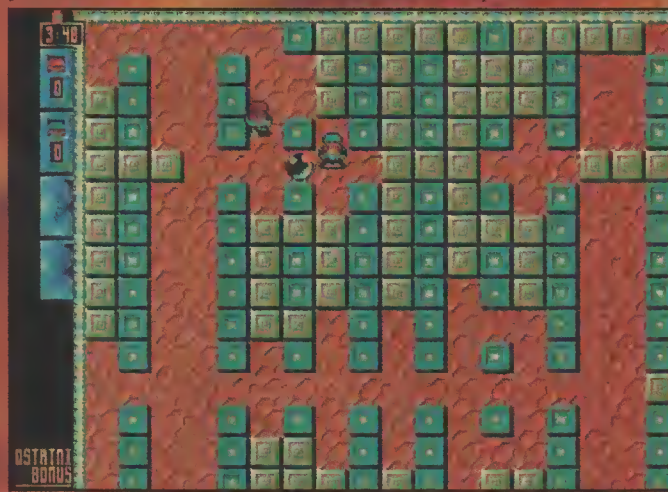
Każda plansza wypełniona jest także elementami dodatkowymi. Otoż w labiryncie, oprócz kryształów i stworków, możesz również znaleźć zapas amunicji, która powiększy siłę wybuchu Twoich bomb. Możesz też natknąć się na znak zapłatania, który oznacza

# Megablast

**Producent: L.K. Avalon**

bonus-niespodziankę. Raz efekt będzie pozytywny, innym razem przyniesie więcej szkód, niż zysku, ale na tym właśnie ta gra polega. Będziesz więc mógł znaleźć nowe życie, przechodzić przez ściany, ubrać się w ochronny pancerz, ale też obrócić obraz

zręcznością trzeba tę tu wykaazać także niemalym poczuciem logiki i umiejętnościami błyskawicznego planowania własnych posunięć, a to (zwłaszcza ostatnie) wcale nie jest takie łatwe. Poza tym gra ujawnia swój prawdziwy charakter dopiero w chwili od-



palenia jej na kilku graczy i rozegrania partyjki z przyjaciółmi. Naturalnie, możliwość zabawy sam na sam z komputerem, a przypominać, że na przykład Master Blaster takowej nie posiadał, jest także bardzo cenna. Ostatnią zaletą jest... cena. Jak być może pamiętasz, za rejestrowaną wersję Master Blaster musiałeś zapłacić 20\$, co z grubszą daje 50 zł, zaś Megablast kosztuje odpowiednie 23.60 zł (PC) i 16.80 zł (Amiga). A poza tymi wszystkimi zaletami ta gra po prostu wciąga i to jest jej największy atut.

Adam Bard



o 180 stopni, zanurzyć się z partnerem miejscami lub jak szaleńiec, rozrzucać bomby dookoła siebie.

Tyle tytułem i zasady gry. Co do szczegółów technicznych, to graficznie Megablast prezentuje się estetycznie i kolorowo, choć nie jest najwyższych lotów. Obrazowi towarzyszą miłe dla ucha dźwięki, które nie są na poziomie najlepszych, co jednak nie odbiera atrakcyjności gry. Poza tym w wersji na Amigę istnieje możliwość zainstalowania programu na HD (w PC jest to oczywiście standardem).

Z pewnością nie jest to gra dla maniaków do noklemania. Poza

Megablast

6 6 7

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC 386 SX/25MHz 1MB RAM VGA

Dystrybutor

L.K. Avalon



Zapewne pamiętasz jeszcze przygodówkę wydaną przez firmę **Vulcan**, chodzi mi o **Valhallę**. Głównym czynnikiem, przez który program ten nie przysłał się w Polsce i nie bił tutaj takich rekordów popularności, jak na Zachodzie, był dźwięk. Nie, nie chodzi o muzykę czy efekty specjalne. Chodzi natomiast o to, że cała gra była "mówiona". Niestety, dla zwykłego, polskiego gracza, który zaledwie liźnął angielski, zabawa przez ten fakt stała się nieosiągalna. Co miał zrobić taki gracz? Albo grał według opisu i nie wiedział, co w grze piszczy, albo też nie grał w ogóle, skutecznie zniechęcony trudnościami lingwistycznymi. To właśnie dla takich ludzi - żądnych przygody i mocnych wrażeń, a przy tym posługujących się biegle tylko językiem ojczystym (polskim, jak by się kto pytał) - powstał **Poltergeist**.

Grę zaczynasz w ponurym zamczysku, sam jak palec, bez czaru przy duszy i z pustą kieszenią. Przed Tobą wiele nieprawdopodobnych zadań i mnóstwo zagadek do rozwiązania. Do pomocy masz tylko własny mózg i swoją inwencję. Musisz zgadnąć, jak otworzyć drzwi (jak zwykle, klucz się do tego zupełnie nie nadaje), przejść przez promień, dojść do czego służą wszystkie te przedmioty i czary walające się w komnatach itd. Twoim bohaterem kierujesz za pomocą joysticka. Pod głównym ekranem, na którym widzisz swoje poczynania, znajduje się rząd ikon. Są to (od lewej):

1) Patrzenie - wystarczy, że podejdziesz do jakiegokolwiek przedmiotu i nacisniesz fire w joysticku na tej ikonie, a zostaniesz uraczony nazwą owego przedmiotu wymówioną po polsku.

2) Podnoszenie - nie trzeba chyba tłumaczyć.

3) Kuferek (kieszeń, plecak) - to stąd właśnie wybierasz przedmiot, który zamierzasz użyć lub po prostu wyrzucić

4) Lista czarów - wszystkie czary, które zbierzesz (takie pergaminy), zostaną zapisane w specjalnej księdze. Będziesz je mógł potem używać, wybierając odpowiednią nazwę czaru (niestety, zaklęcia działają tylko w określonych miejscach).

5) Mapa - pokazuje Twoją aktualną pozycję.

6) Operacje na dysku.

Postać Twojego bohatera widzisz z góry, dokładnie tak samo, jak to miało miejsce w **Valhalli**. Również podobnie, żeby

nie powiedzieć, że identycznie, została wykonana grafika. Jeśli ktoś lubi ten styl, powinien być zadowolony, choć jednocześnie nadmienię, że poziom obrazu jest tutaj nieco gorszy. Znakomitą większość czterech dysków **Poltergeista** zapełniają dość dobrej jakości sample. Mam tu jednak małe "ale". Choć od strony technicznej sample brzmią bardzo czysto, to niestety głos lektora jest trochę dziwny (tak jakby seplecił lub jadł coś podczas nagrywania). Co gorsza, nie wygląda to na zabieg celowy. Na szczęście, można się w końcu przyzwyczaić.

Ogólnie **Poltergeist** to całkiem zachęcająca gra. Jeśli podobają Ci się **Valhalla**, z pewnością zadowoli Cię i ten produkt. Tym bardziej, że tutaj mówią "po naszemu". Polecam.

A teraz, Panie i Panowie, nadeszła pora na rozwiązanie. Oto ono.

Siedziałem sobie pewnego słonecznego dnia w tawernie, popijając z kufła złocisty napój. Moja drużyna gdzieś przepadła - mag z druidem poszli oskubać z pieniędzy kilku karcianych graczy, elf z krasnoludem włóczyli

**Muad:** No bo widzisz, my też próbowaliśmy to zrobić i nic z tego nie wyszło.

**Obcy:** My?

**Muad:** Ja i moja drużyna.

**Obcy:** Ha! Widzisz, w zamku tym trzeba posłużyć się rozumem i czarami, a nie mieczem i łancą.

**Muad:** Ale czary naszego maga tam nie działały!

**Obcy:** Nie dziwię się, wszak był to zamek **Poltergeista** i tylko jego magia tam działa.

**Muad:** No dobra, czy w takim razie możesz opowiedzieć mi wszystko od początku?

**Obcy:** Jasne, ale musisz postawić mi posiłek, bo skarbiec zamkowy nie był wcale taki pełen.

Bez wahania spełniłem jego życzenie. Kiedy nieznajomy nadszedł się do syta, znów podjął wątek.

**Obcy:** Wszystko rozpoczęło się kilka dni temu. Po włamaniu się do zamku sług **Mrocznego** rozpocząłem poszukiwania. Pod jedną ze skór znalazłem wytrych, który idealnie pasował do pewnej skrzyni. W niej schowane było lustro.

**Muad:** My też doszliśmy do tego. Ciekaw jestem natomiast

szylem dalej przez opary kwasu, zabierając buty.

**Muad:** Chwila, to do przejęcia tych oparów wystarczył ten czar i zwykła sakiewka?

**Obcy:** Dokładnie. Dalej natrafiłem na szewca bez butów, więc dałem mu te, które znalazłem przed chwilą. W zamian otrzymałem od niego młotek. Młotkiem tym dołożyłem czerepowi i ze zdobytym klejnotem poszedłem do Gnoma. Wiesz, taki jeden skulony.

**Muad:** Wiem, wiem.

**Obcy:** Od niego dostałem pręt, którym podzielałem na pewną ostrzygę. Okazało się, że dobrze zrobiłem, bo znalazłem perłę. Niestety, musiałem ją wymienić z pewnym obrzydliwym osobnikiem, ale dzięki temu stałem się właścicielem klucza.

**Muad:** Słyszałem, że do otwarcia końcowych drzwi w tym zamku potrzeba złotego klucza.

**Obcy:** To prawda. Następny klucz musiałem zamienić na złoty. Oprócz czaru alchemii, potrzebna mi była specjalna kamieńna kula. Potem zdobyłem kość, więc dałem padlinę gnomowi i rzuciłem na niego czar głodu.

**Muad:** I podzielało?

**Obcy:** Jasne. Musiałem niestety wystarszyć babcię przy pomocy maski i czaru strachu. Ze zdobytym kłem i piszczelą

ruszyłem do pewnego osobnika. Potrzebna mi była substancja, która powstawała po rozpuszczeniu kości i kła w żołądku tej istoty.

**Muad:** Rany, chcesz powiedzieć, że rzygacz, on... fuj.

**Obcy:** No tak, masz rację, ale na szczęście zrobił to do miski. Dzięki tej miksturze pokonałem pierwszego sługę straszliwego ducha.

**Muad:** Czyli na Twojej drodze stał tylko **Danghor**, a potem sam **Poltergeist**?

# POLTERGEIST

Producent: **Mirage Software**

się po mieście, szukając okazji, a rycerz udał się do świątyni złożyć dary. Prawdę mówiąc, trochę się nudziłem, szczególnie po niezbyt udanym wypadzie do zamku **Poltergeista**. Tuż po piętnastej wszedłem do lokalu pewien tajemniczy osobnik. Wszyscy się mu przyglądali, a ja pomyślałem - kiego licha. Karczmarz, przewidyując moje pytanie, powiedział tylko:

- Chodzą słuchy, Panie, że to ten człowiek załatwił kilka dni temu **Poltergeista**.

Bardzo mnie to zaciękało. Jak on przeszedł przez zamek sam, skoro nawet ja i moja drużyna tego nie dokonaliśmy. Nie bawiąc się w cegiele, zaprosiłem gościa do mojego stolika i postawiłem mu kolejkę. Zaczęła się rozmowa.

**Muad:** Witaj, nieznajomy. Nazywam się **Muad'Dib**. Chciałbym Cię zapytać o bardzo ważną dla mnie rzecz.

**Obcy:** Wał śmiało.

**Muad:** Chodzą słuchy, że zniszczyłeś **Poltergeista** i zagarnąłeś cały jego skarb.

**Obcy:** Hmm, prawie. A właściwie, dlaczego się tak tym interesujesz, **Kaladanczyku**?

jak poradziłeś sobie z drzwiami?

**Obcy:** Aby otworzyć drzwi potrzebny był czar zamiany plus przedmiot mierzący czas, w tym przypadku kłepsydra.

**Muad:** No tak, myśmy te drzwi wylamali.

**Obcy:** Po odnalezieniu pierścienia i symboli róży wiatrów (dwa były ukryte, sam zgadnij gdzie), przy pomocy lustra unieszkodliwiłem magiczny promień. Po naprawieniu róży wiatrów i otrzymaniu nowego czaru, ru-





**Obcy:** Dokładnie. W tym zamku ruszyłem najpierw do złotnika i za monetę oraz sztylet otrzymałem srebrną broszę. Dalej musiałem wybrać rozwiązanie siłowe, to znaczy wyważyć drzwi. Dzięki temu dostałem się do następnej babci. Trochę czarów i ziół, a babcią po-zuła się lepiej i dała mi czaszkę sępa. Na północy znajdowały się zamknięte drzwi...

**Muad:** Ale pewnie nie miałeś klucza?

**Obcy:** Klucz nawet miałem, ale zamek w drzwiach był jakiś taki dziwny. Na szczęście, znalazłem wodę królewską i udało mi się zamek otworzyć. Idąc dalej zakupiłem zapalki. Mogłem nimi zapalić świecę i skorzystać z czegoś w rodzaju teleportu.

**Muad:** Znalazłeś tajemniczy pentagram? Podobno służył jakimś strasliwym obrzędem?

**Obcy:** Doprawdy? Nic o tym nie wiem. Zabrałem wodę święconą i klucz. Dalej była skrzynia, w której znalazłem krzyż (drugi, pierwszy wałał się gdzieś na trumnie). Strażnika załatwiłem czarem zimna i workiem. Z ziarna wychodowałem roślinę.

**Muad:** Znaczący musiałeś ją posadzić w donicy i podlać wodą.

**Obcy:** Tak. Trzeba było tylko napęłnić wiadro wyciągnięte

ze skrzyni wodą studzienną. Potem musiałem zrobić pewien eliksir dla takiego jednego. W kotle zmieszałem chwast, czaszkę sępa, jad szerszeni i chrabąszcza. Za ów eliksir dostałem amulet ognia. Dzięki niemu i odpowiedniemu czarowi pomogłem kowalowi, który z wdzięczności wykuł mi ze sztaby podkowę. Potem tylko łatwa zagadka z krzyżami i drzwiami oraz druga z drzwiami, podkową i czarem siły.

**Muad:** Drugiego sługę ducha załatwiłeś przy pomocy srebrnej broszy i wody święconej?

**Obcy:** Tak, dzięki temu dostałem się do zamku Poltergeista. Niestety, nie było tu już tak łatwo. Jednookiego rozłożyłem czarem snu. Drzwi na południu otworzyłem kluczem, który zrobił golem. Dalem mu kawał blachy i zacząłem czarem pracy. W skrzyniach otwieranych kluczykiem i wytrychem znalazłem hełm i kilof. Od kobolda w zamian za hełm dostałem Święty Kielich Graala. Wymieniłem go u mnicha na modlitewnik, a ten z kolei u pielgrzyma na klucz (do drzwi). Trolla załatwiłem monetą i czarem głupoty.

**Muad:** Oczywiście, troll musiał posiadać coś ważnego.

**Obcy:** I znowu zgadłeś, stałem się właścicielem miecza. Da-

lej było już łatwo. Rozwaliłem do końca ścianę i pokonałem dziurę przy pomocy deski. Już prawie miałem Poltergeista.

**Muad:** Ale potrzebowałeś chyba jakiejś specjalnej broni, a miałeś tylko miecz.

**Obcy:** Jak słusznie zauważyłeś, miałem tylko miecz, ale od czego była księga magiczna i czar przemiany? Miałem jedyny Miecz Mocy w okolicy kilkuset wiorst i wierzę mi, wypróbowałem go na pewnym upiornym duchu.

**Muad:** I to wszystko?! A co ze skarbem? Miałeś też pewnie dostać pół królestwa i inne tego typu bzdety.

**Obcy:** To była bujda, właściwie dlatego tu jestem. Szukam jakiegos nowego zamku i przeciwnika.

**Muad:** A może przyłączysz się do mojej drużyny?

**Obcy:** Niestety, muszę Ci odmówić. Wolę sam przemierzać mroczne zamczyska. Poza tym ja rozwiązuję zagadki, zaś wy ratujecie upadające królestwa. Dzięki, ale nie skorzystam.

**Muad:** Tak tylko pytałem. Jeśli będziesz następnym razem w mieście, wpadnij do tawerny i opowiedz o swoich przygodach.

Nieznajomy wyszedł. Wtedy uświadomiłem sobie, że nawet się nie przedstawił. Mówi się trudno. Mojej drużyny jak nie było, tak nie było. Zbliżał się wieczór. Gdzie oni, do jasnej cholery, są. Zamówiłem jeszcze jeden kufel i zatopiłem się w rozmyśleniach. Dwa dni później udałem się na poszukiwania mojej "wspaniałej" drużyny. Pewnie jak zwykle wdepnęli w coś, co ich przeraża. W tej chwili muszę przyznać, że zazdrościłem nieznajomemu.

Sebastian Babczyński  
"Muad'Dib"



**Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft**  
**Gier Komputerowych**  
Termin realizacji:  
**TYLKO 5 DNI !!!**  
OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu! Niskie Ceny!

ul. Krzywa 4  
05-077 Wesola 4  
k/Warszawy  
tel./fax:  
(0-22) 773-19-82

**PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:**

| IBM PC                  | Ceny w zł. |
|-------------------------|------------|
| Colonization PL         | 84.00      |
| Hand of Fate PL         | 65.00      |
| Harold's Mission        | 49.00      |
| Harpoon II              | 78.00      |
| High Seas Trader        | 56.00      |
| Kajko i Kokosz          | 48.00      |
| Klik and Play PL        | 84.00      |
| Liga Polska Manager '95 | 37.00      |
| Manager Pitkarski       | 24.00      |
| Softys                  | 34.00      |
| Teenagent               | 47.00      |
| Vinyl - Bogini z Marsa  | 29.00      |
| Worms                   | 110.00     |

| IBM PC-CD ROM            | tel.   |
|--------------------------|--------|
| 11-th Hour               | 125.00 |
| A4 Networks              | 172.00 |
| Actua Soccer             | 131.00 |
| Asterix                  | 89.00  |
| Atlas Europy             | 135.00 |
| Battle Seas              | 175.00 |
| Championship Manager II  | 155.00 |
| Capitalism               | 142.00 |
| Command & Conquer (2CD)  | 130.00 |
| Crusader-No Remorse      | 175.00 |
| Dark Forces              | 131.00 |
| Daedalus Encounter (3CD) | 187.00 |
| Euro Fighter 2000        | 430.00 |
| Euro Plus+ Professional  | 132.00 |
| Fate to Black            | 130.00 |
| Fifa Soccer '96          | 96.00  |
| Hellfire Zone            | 173.00 |
| Hexen                    | 98.00  |
| King Quest VII           | 155.00 |
| Lemmings 3D              | 135.00 |
| Load Star                | 130.00 |
| Machiavelli              | 130.00 |
| Magic Carpet II          | 153.00 |
| Mega Pak IV              | 173.00 |
| Mortal Combat III        | 95.00  |
| Napoleon                 | tel.   |
| NBA Jam                  | tel.   |
| NBA Live '96             | 130.00 |
| Need for Speed           | 135.00 |
| NHL Hockey '96           | 185.00 |
| PGA Tour Golf '96        | 175.00 |
| Phantasmagoria (7CD)     | 160.00 |
| Primal Rage              | 118.00 |
| Prisoner of Ice          | 125.00 |
| Rebel Assault II         | tel.   |
| Screamers                | 153.00 |
| Steel Panthers           | 130.00 |
| Strip Poker Pro          | 161.00 |
| U-27 Flanker             | 165.00 |
| U.S.N.F. Gold            | 130.00 |
| Warcraft II              | 145.00 |
| Wing Commander IV        | tel.   |
| Witchaven                | 165.00 |
| Worms                    | 133.00 |

**IBM PC-programy użytkowe**

|                                        |         |
|----------------------------------------|---------|
| MS-Dos Retail Upgrade                  | 172.00  |
| Windows '95 PL 3.5"                    | 498.00  |
| Windows 95 Update CD-ROM               | 308.00  |
| Windows 3.11 PL 3.5"                   | 376.00  |
| Word 6.0 PL for Windows 3.5"           | 848.00  |
| Word PL for Windows '95 3.5"           | 852.00  |
| Word Translator 3.0 for Windows        | 143.00  |
| Excel 5.0 PL for Windows 3.5"          | 848.00  |
| Excel PL for Windows '95               | 852.00  |
| Office 4.2 PL for Windows              | 1288.00 |
| Office Professional 4.3 PL for Windows | 1544.00 |

| AMIGA                   |        |
|-------------------------|--------|
| Alien Breed 3D (A1200)  | 113.00 |
| Cyrtadela               | 39.00  |
| Doman                   | 32.00  |
| Fears (A1200)           | 56.00  |
| Gloom (A1200)           | 56.00  |
| Harold's Mission        | 50.00  |
| Liga Polska Manager     | 19.00  |
| Liga Polska Manager '96 | 37.00  |
| Prawo Krwi (A1200)      | 26.00  |
| Speedway Manager II     | 23.00  |
| Super Memo PL - CD ROM  | 78.00  |
| Super Skidmarks         | 40.00  |
| Worms (A1200)           | 99.00  |

| CD-32                              |        |
|------------------------------------|--------|
| Alien Breed Tower Assault          | 81.00  |
| Alien Breed 3D                     | 117.00 |
| Chuck Rock & Chuck Rock II         | 30.00  |
| Fears                              | 71.00  |
| Gloom II                           | 71.00  |
| Glorier Encyklopedia               | 88.00  |
| Gunship 2000                       | 137.00 |
| Lili Devil                         | 133.00 |
| Microcosm                          | 67.00  |
| Pirates Gold                       | 113.00 |
| Premiere & Bubah Stix              | 30.00  |
| Rise of the Robots                 | 95.00  |
| Roadkill                           | 50.00  |
| Shadow Fighter                     | 123.00 |
| Super Frog                         | 37.00  |
| Super Memo PL                      | 78.00  |
| Super Skidmarks                    | 68.00  |
| Syndicate & Alfred Chicken         | 167.00 |
| The Clue                           | 123.00 |
| Top Gear II                        | 130.00 |
| Ufo-Enemy Unknown                  | 83.00  |
| Wing Commander & Dangerous Streets | 58.00  |
| Worms                              | 110.00 |

Rozpoczynamy sprzedaż konsol:

**SONY PlayStation**  
**JAGUAR**  
w formie wysyłkowej  
Już w sprzedaży napęd CD-ROM  
do Jaguara

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera).

Posiadamy w sprzedaży całość oprogramowania znajdującego się na polskim rynku, w tym także oprogramowanie użytkowe, napędy CD-ROM, karty muzyczne, karty graficzne.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem (0-22) 773-19-82.



# Fantasy Forces

**Producent: Reaper**

Olbrym zwany przez wszystkich Mundkiem ruszył biegiem w stronę wrogiego oddziału. Wymachując łapami i wrzeszcząc przerażliwie, zbliżał się do zaskoczonych orków. Bardzo się zdziwił, gdy z pobliskich krzaczków (takich cztero metrowych) wypadł na niego skalny troll, na którego mówiono Lubibić, chociaż tak naprawdę nazywał się Julek Nielubiniębić. Żywot Mundka zakończył się dokładnie w chwili, gdy Lubibić klasnął na wysokości głowy olbrzyma.

Właśnie tak może wyglądać spotkanie wrogich oddziałów w grze **Fantasy Forces**. Jest to gra, jak już się zapewne domyśliłeś, strategiczna, różni się ona jednak od innych gier tego typu, ponieważ nie kierujesz tutaj standarowymi jednostkami, tylko przeróżnymi stworami rodem z RPG. Stworów takich jest ponad dwadzieścia i można między innymi znaleźć tutaj zarówno zwykłych żołnierzy, jak i demony czy mocarne trolle.

Strona graficzna tej gry prezentuje się raczej średnio, należy jednak zauważyć, że całość wykonana jest tylko w sześćdziesięciu czterech kolorach. Widziałem co prawda już gry o wiele ładniejsze i je-

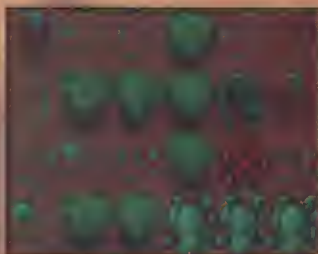


dnocześnie w mniejszej ilości kolorów, ale były to z reguły produkty komercyjne opracowywane przez sztab artystów, natomiast twórcą **Fantasy Forces** jest jeden człowiek! Grafika utrzymana jest w mrocznej tonacji, co nadaje jej niesamowity klimat pasujący do całości.

Oprawa dźwiękowa jest moim zdaniem żenująca. Podczas gry nie towarzyszą Ci żadne odgłosy, tylko przez cały czas jesteś zmuszony słuchać tego samego, miernej jakości zresztą, modułu. Na szczęście, muzykę można wyłączyć. Niestety, powstała w ten sposób cisza też nie za bardzo umila rozgrywkę. Dla posiadaczy większej ilości pamięci (ponad 1MB) proponuję włączenie na innym tasku (gra działa w wielozadaniowości) jakiegoś programu do odtwarzania modułów. Uważam to za wielkie brakoróbstwo. Jak już wspominałem, gra działa w wielozadaniowości, oznacza to, że mogę równocześnie pisać ten tekst, rzucać co chwila okiem (i nosem) na grę, a oprócz tego słuchać sobie modułów i kopiować, a i tak procesor zajęty jest tylko w 30%.

Inną wielką wadą tej gry jest brak komputerowego partnera (!). Chodzi mi o to, że gra została napisana w taki sposób, że można grać tylko ze znajomymi. Nie ma możliwości gry z komputerem! Ilość grających można ustawić na dwie, trzy lub cztery osoby, przy czym z każdą z nich możesz grać za pomocą poczty elektronicznej lub konwencjonalnej!

Całość wygląda przeciętnie, choć należy tu dodać "przeciętnie, jak na



dzisiejsze czasy". Z pewnością znajdzie się wielu amatorów tej gry, zwłaszcza wśród młodszej, początkującej rzeszy graczy RPG. I tak być powinno, gdyż to głównie do nich kierowana jest **Fantasy Forces**.

Na zakończenie chciałbym przedstawić króciutkie charakterystyki poszczególnych stworków. Pamiętaj, że jest to tylko pobieżny opis.

**Soldier** - najzwyczajniejszy pod słońcem żołnierz. Cechują go niewysoka siła i niska cena. Pomocny przy robieniu zasadzek, oczywiście tylko jako przynęta.

**Elf** - dość szybki wojownik, niestety słaby. Dobry jako zwiadowca.

**Dwarf** - krasnolud. Jest dość silny, jednakże powolny.

**Knight** - wyćwiczony wojownik. Najlepszy w walce z umarlakami.

**Orc** - niezbyt przyjemna osobowość, jednak nie powinno go zabraknąć w oddziałach stojących po stronie Zła.

**Goblin** - tani słabeusz. Zastosowanie podobne do żołnierza.

**Chaos Marauder** - wojownik Chaosu. Wprawiony w boju, niezbyt szybki.

**Dark Elf** - mroczny elf. Zawodnik dość szybkim, ale też słabszy od zwykłego elfa.

**Witch Elf** - elf stojący po stronie Ciemności. W walce wręcz jest raczej słaby, ale wszystkie wystrzelone przez niego strzały są zatrute. Innym jego atutem jest prędkość. "Jak go gdzie ukąsi, to i konia przegoni".

**Swamp Troll** - bardzo silny potwór. Posiada nieprzyjemną dla przeciwnika cechę, potrafi regenerować utracone podczas walki siły!

**Rock Troll** - krewny trolla opisanego powyżej. Bardzo lubi klaskać, mając między dłońmi czyjąś głowę. Jest niezastąpiony przy robieniu zasadzek. Potrafi zamienić się w skałę. Razem z jakimś "przynęt-



nikiem" potrafią zdruzgotać siły przeciwnika.

**Hill Giant** - jeden z silniejszych potworów w tej grze. Ma niewielu przeciwników zdolnych pokonać go w równej walce.

**Healer** - niewielka jest jego użyteczność w pierwszym rzędzie walczących, ale ustawiony gdzieś na tyłach, z powodzeniem oddaje się słusznej sprawie, lecząc zranionych wojowników.

**Necromancer** - jak sama nazwa wskazuje, potrafi ożywiać zmarłych. Czyni to z niego bardzo groźnego przeciwnika.

**Wizard** - wydawać by się mogło, że jest to jedna z bardziej wartościowych postaci. Tak nie jest. Potrafi rzucać tylko jeden czar i to na dodatek niezbyt mocny.

**Conjurer** - magik, który potrafi przywoływać Demony.

**Orc Shaman** - odpowiednik Wizarza. Troszkę od niego lepszy.

**Zombie** - wykazuje wielkie podobieństwo do zwykłego żołnierza. Jedną z różnic jest taka, że Zombie jest ożywioncem, czyli ożywionym umarlakiem?

**Skeleton** - jest to taki pan bez skóry. Porusza się dość szybko, w walce sprawdza się raczej dostatecznie (z dwoma minusami!).

**Wraith** - bardzo szybki i na dodatek dość silny.

**Ghoul** - kolejny umarlak, ten jednak może zjadać... groby. Tak, groby, a właściwie ich mieszkańców. Staje się wtedy dużo groźniejszy.

**Undead Champion** - można by go przyrównać do rycerza, ma jednak nad nim niewielką przewagę.

**Lich** - jak z pewnością wiesz, Lich to nekromanta po śmierci. Być może trochę to nielogiczne, ale tacy są właśnie nekromaci.

**Demon** - wygląd tego stwora zdecydowanie nie pasuje do jego możliwości, a możliwości z kolei do jego ceny. Nie jest wcale najsilniejszy, a o prędkości nawet nie wspomnę. Na dodatek ginie po paru turach (nawet jeżeli nie walczy!).

Wszystkich umarlaków cechuje to, że nie mogą być zatruci ani też uleczeni.

Sebastian Kłomski



"boni snów temu", ta gra mogłaby cieszyć się zainteresowaniem, niewielkim, ale zawsze. Niestety, dzisiaj w dobie doomów, gloomów, czy też innych tego typu pozera czy czasu, gra nie zdobędzie poparcia większego, niż najsłabiej notowany kandydat na prezydenta.

Bardzo mi przykro, że akurat w moje ręce trafiła ta gra. Nie znam bowiem litości dla gier słabutkich i nie kieruję się absurdalnymi argumentami typu "miejmy litość dla rodzimych twórców". Dla mnie nieważne jest, z jakiego kraju gra pochodzi, ale to, jaki poziom reprezentuje. Przeto chowając się twórcy kmiotów w najgłębsze dziury na naszej planecie, nikogo dzisiaj nie mam zamiaru oszczędzać.

wszystkich możliwych kierunkach, nie stety, z wyłączeniem pionu. Na nieszczęście, w tej grze nie ma nawet jednego małego schodka. Przez cały czas ganiamy wewnątrz jakiejś podejrzałej budowli, mogącej od czasu do czasu polasać na otwartą przestrzeń. Możemy zauważyć elementy leśne, w których ostępy nie mamy jednak wstępu.

liwe jęki i rozlatujące się trzewia. Myślałem, że takie elementy będą się pojawiać na ekranach już zawsze.

Celem gry jest zabijanie wszystkich stworków na danym etapie. Gratuluję! Podobnym bez sensu byłaby chyba konieczność zniszczenia wszystkich jednostek przeciwnika w typowej grze strategicznej. Założymy, że jakiś hultaj nam się gdzieś zawieruszy, na przykład przycepi do ściany, co zresztą ma dość często

Jeśli już jesteśmy przy do-dawaniu, to pamiętajmy, że 4+6=10!

Potworki są trochę ospałe, naprawdę trudno jest zabić ręką. Uważam, że bardzo podoba mi się to, i tak już wysoką przyjemność zabawy. Zabawa jest dość nudna. Atmosfera gry jest straszna i mroczna, ale nie tak, jak zaplanowali sobie to autorzy. Jedyne do czego można się przycepić w tej grze to muzyka. Nie jest to dzieło w miarę Beethovena, ale nie jest też taka zła. Wyraźnie nie pasuje do całości, je i jakby o jedną klasę wyżej.

Gra mieści się na dwóch dyskietkach, a właściwie na jednej, ponieważ pierwszą dyskietkę zawiera intro. Instrukcja została wydana jako mała 8-stronowa książeczka. Całość została włożona do pudełka z nieco tanimi według mnie ilustracjami.

Autorami gry są przedstawiciele amigowej sceny. Z tego wiem, że obecnie członkami jednej z lepszych polskich grup (co nie jest najlepszym) Właśnie to tłumaczy

### L.K. Avalon

miejsce. Tracimy wtedy bardzo dużo cennego czasu na

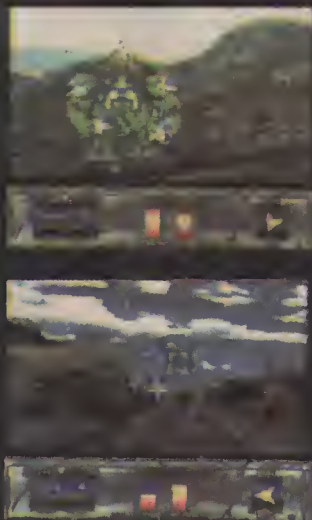
Monstrum, tudzież Monster, jest grą doomową, raczej wolno-podobną. Cała akcja toczy się w świecie 3D, co oznacza, że można poruszać się we

Z pewnością maczali tu swoje zielone paluszki ekolodzy, wprowadzając zakaz deptania roślinności. Nie pomyśleli chyba o tym, że dość trudno jest podeptać korony drzew... Co jakiś czas naszym oczom pokazuje się jakiś murek, którego należy niezwłocznie unieszkodliwić. Bardzo się zawiodłem, że moim poczynaniom nie towarzyszyły przeraż-

odnalezienie go. Jest to tym bardziej denerwujące, że przy tak wciągającej akcji czas ten mógłbyśmy spozyszkować w o wiele pożyteczniejszy sposób, choćby ostrząc kredki lub zbierając kasztany w parku. Dodać należy, iż gra toczy się przez określony czas, po czym jesteśmy zmuszeni zaczynać zabawę od początku.

najbardziej boli. Jak osoby z niską reputacją mogły zrobić podobny przebój?

Sebastian Kłomkowski





# Warlords 2 Deluxe

Producent: SSG

O serii gier **Warlords** pisaliśmy na łamach Świata Gier Komputerowych już niejednokrotnie. Swego czasu odbył się nawet konkurs na nowe scenariusze. Niedawno na rynku pojawiła się nowa wersja **Warlords 2** oznaczona jako **Deluxe**.

Idea gry pozostała nie zmieniona. Twoim celem jest opanowanie świata i usunięcie z niego konkurentów. Oczywiście, poza prowadzeniem batalii czeka Cię także wyznaczanie produkcji jednostek i ich transport do wyznaczonych miejsc. W sumie program wydaje się być podsumowaniem dotychczasowych części

cyklu i zebraniem wszystkich pozytywnych doświadczeń w tym jednym produkcie. Widać to na wszystkich 60 scenariuszach **Warlords 2 Deluxe**.

Istotną zmianą jest ulepszenie grafiki w trybie SVGA. Pociągnęło to za sobą całkowitą zmianę programu pod względem wizualnym. Wszystkie elementy zostały przygotowane od nowa. Dodano wiele nowych jednostek związanych z nowymi scenariuszami. Wiele z tych scenariuszy odwołuje się do wydarzeń z historii świata, inne utrzymane są w konwencji fantasy. Pojawiły się też sceny związane z podbo-

jem kosmosu i dominacją nad zajętej planetami. Nie zmieniona natomiast pozostała warstwa muzyczna programu.

Poziom gry komputera rzekomo został podniesiony. Jak mówią sami twórcy, dodano komputerowemu przeciwnikowi inteligencji. Osobiście, nie zauważam tu dużych zmian. Nadal jeśli grasz samotnie przeciw komputerowi, przeważnie kończy się to tym, iż przeciwnicy sterowani przez niego prowadzą wojnę z Tobą, zachowując pokój pomiędzy sobą. Oczywiście, utrzymana została możliwość grania do ośmiu graczy na jednym komputerze. Do-

dano jednocześnie opcję gry w sieci.

Oceniając stary/nowy produkt firmy SSG należy powiedzieć, że nie stracił on na uroku. Przeprowadzone zmiany dostosowały go do panujących warunków sprzętowych, choć nie ma to jednak znamion rewolucji.

Na zakończenie polonikum. W jednym ze scenariuszy, dotyczącym Rewolucji Październikowej w Rosji, masz możliwość zagrania Polakami! Twoją stolicą jest oczywiście Warszawa. Zawsze to miło, że o naszym narodzie nie zapomniano.

H. Futerał



# Transport Tycoon Deluxe

Producent: MicroProse

W numerze 4/95 Darek Lewkowski ocenił nowy wówczas program pod tytułem **Transport Tycoon**. Po kilkunastu miesiącach mam przyjemność przedstawić rozszerzoną wersję wspomnianej gry - **Transport Tycoon Deluxe**.

Przede wszystkim jest to program z cyklu dwa w jednym. Połączono tradycyjny **Transport Tycoon** z wydany później edytorem map. Ponadto przygotowano cztery środowiska, w których walczyć o prymat w przewozach. Są to:

*Temperate* - sporo wody;

*Sub-arctic* - umiarkowana ilość wody, sporo gór i śniegu;

*Sub-tropical* - mało wody, sporo ilość pustyni;

*Toyland* - zupełnie zwariowany świat zabawek.

W trzech pierwszych środowiskach przewożysz naturalne surowce i produkty. W każdym z nich są różne dodatkowe towary nie występujące w innych światach. Na przykład w *Sub-tropical* spory nacisk położono na dostarczanie wody do miast i zakładów produkcyjnych. Ostatni świat, *Toyland*, to świat zabawek. O ile w pozostałych środowiskach tere-

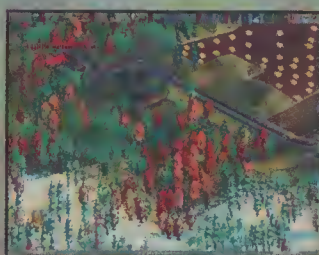
ny i budowle wyglądają podobnie i pochodzą w większości ze zwykłego **Transport Tycoona**, to *Toyland* został przygotowany na nowo. Wszystko tu jest inne. Nastroża to wiele problemów. O ile w innych scenariuszach rozpoznajesz fabryki i kopalnie na pierwszy rzut oka, to tutaj długo będziesz się do nich przyzwyczajał. Nie jest łatwo odróżnić kopalnię tofików od kopalni coli.

Oprócz zmiany środowiska rozgrywki, wprowadzono kilkanaście nowych budowli i pojazdów. Ponadto poprawiono grafikę i ulepszono inteligencję kom-

puterowych przeciwników. Co prawda, nadal potrafią budować połączenia lądowe w niezwykle pokretny sposób, ale również są spostrzegawczy i szybko wykrystają Twoje błędy. W każdy ze środowisk programiści z MicroProse przygotowali kilkanaście gotowych scenariuszy. Standardowo rozgrywkę z innym ludzkim graczem możesz rozegrać tylko w sieci.

Podsumowując, powstał program jeszcze lepszy niż jego poprzednik i seria ta umocniła się na pierwszym miejscu w moim prywatnym rankingu w kategorii strategii handlowo-symulacyjnych.

Dźwiedź





**ALEKSANDRA SIERADZKA 18 lat**

Uczennica I LO w Bydgoszczy. W tym roku szkolnym (95/96) powinna zdawać ze swoją klasą 4G maturę, jednak od ponad dwóch miesięcy przebywa w szpitalu. Obecnie znajduje się na oddziale hematologii Kliniki Warszawskiej.

**Ola jest ciężko chora. Jej życie leży teraz w rękach lekarzy. Jedyną deską ratunku jest przeszczep szpiku kostnego. Leczenie to jest długotrwałe i bardzo kosztowne. Przekracza ono możliwości finansowe Jej najbliższych.**

Zwracamy się z prośbą o wsparcie do wszystkich ludzi dobrej woli. Za okazaną pomoc serdecznie dziękujemy.

**klasa 4G z I LO**



**Akcji patronują:**

**OPTIMUS SA**  
Biuro Handlowe  
Bydgoszcz  
ul. Jagiellońska 103

**Prasowe Zakłady Graficzne**  
Bydgoszcz  
ul. Wojska Polskiego 1

**Ruch SA Oddział Kujawy**  
Bydgoszcz  
ul. Dworcowa 104/108

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

słownie

WPLACAJĄCY:

imię  
nazwisko

adres

na rachunek:

**PKO I/O Bydgoszcz 9511-592-132**

**Rada Rodziców przy I LO - "Pomóż Oli"**

Oplata

zł

podpis przyjmującego

ALFIN

Odcinek dla banku

zł ..... gr .....

słownie

WPLACAJĄCY:

imię  
nazwisko

adres

na rachunek:

**PKO I/O Bydgoszcz 9511-592-132**

**Rada Rodziców przy I LO - "Pomóż Oli"**

Oplata

zł

podpis przyjmującego

ALFIN

Odcinek dla poczty

zł ..... gr .....

słownie

WPLACAJĄCY:

imię  
nazwisko

adres

na rachunek:

**PKO I/O Bydgoszcz 9511-592-132**

**Rada Rodziców przy I LO - "Pomóż Oli"**

Oplata

zł

podpis przyjmującego

ALFIN

Odcinek dla wpłacającego

zł ..... gr .....

słownie

WPLACAJĄCY:

imię  
nazwisko

adres

na rachunek:

**PKO I/O Bydgoszcz 9511-592-132**

**Rada Rodziców przy I LO - "Pomóż Oli"**

Oplata

zł

podpis przyjmującego

ALFIN

Odcinek dla posiadacza rachunku

Odcinek dla banku

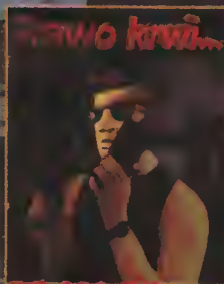
Odcinek dla poczty

Odcinek dla wpłacającego

# NARESZCIE NADCHODZI POLSKI MORTAL KOMBAT

TYLKO!

36.00



**PC 386 DX  
AMIGA 1200  
AMIGA 500/600  
CD32**

Mafia – to słowo stare, jak świat. Mafia to pieniądze, władza, wielkie interesy. Kiedy w ZSRR upadł komunizm, to wielkie, niegdyś-mocarstwo stało się wielką wylegarnią wszelkiego rodzaju syndykatów zbrodni, które w bardzo krótkim czasie opanowały niemal całą Europę... W 1992 roku widząc to wielkie zagrożenie rząd polski powołuje obok UOP i Policji nową supertajną jednostkę antyterrorystyczną „GRÓM”...

Pierwsza w pełni profesjonalna POLSKA GRA. Wyrzucić MORTALA 3, sprawdzić Polaków. Oczyszczyć własne ulice z handlarzy narkotyków, broni oraz złodzieji samochodów.

Akcja gry toczy się w znanych polskich miastach, digitalizowane postacie bohaterów, jakość lepsza niż w M.KOMBAT 2. Pytaj w każdym prawdziwym sklepie komputerowym UWAGA! Gracze o słabych nerwach. W grze przelewa się dużo krwi.

WING COMMANDER 4 TEL.

REBEL ASSAULT 2 TEL.

FATAL RACING 149.00

BATTLE ISLE 3 159.00

MORTAL KOMBAT 3 177.90

ACTUA SOCCER 149.00

LARRY COMPILATION (1-6) 99.00

EXPECT NO MERCY 158.00

HEGGEN 177.90

FINAL APPROACH 148.70

WARRIORS 79.00

**MEGAPACK 4 (12 CD)** Pakiet zawiera m.in. PANZER GENERAL, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT, MARINE FUTURE FIGHTER, DRAGON LORE (2 CD), TORNADO, ORION CONSPIRACY, SPACE ACE, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIOR, AEGIS – GUARDIAN OF THE FLET **147.90**

**FEARS (CD32/AMIGA 1200) 72.00**

**PRIMAL RAGE 119.00**

**AUTO ALMANAC 95 61.50**

## Pan Kmicie

Oko, głowa i ręce – to jest Pan Kmicie. Wybitny polski architekt, który w swoim życiu stworzył wiele znakomitych budowli. Został on stworzony przez zespół ekspertów i techników.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

**Kończ Wasze wstydy oszczędź...**

**SPEEDWAY MANAGER 96** – pierwsza PRAWDZIWA gra dla miłośników „czarnego sportu”.  
Najnowsze składki drużyn, wszystkie elementy potrzebne do utrzymania zespołu – od ustalania cen biletów do treningów i wyścigów – pozwolą Ci poczuć się właścicielem i trenerem zespołu żużlowego. Prosta obsługa i profesjonalne wykonanie gwarantują nawet nowicjuszom, wielogodzinną walkę o pierwsze miejsce w lidze. Pomoc zawodowych menadżerów tego sportu sprawiła, że program ten przewyższa znacznie inne gry tego typu.  
Już wkrótce na rynku!

**PC  
AMIGA**

**HISTORIA**

• wszystkie o 11 wieka  
• 17 lekcji  
• około 2000 ilustracji i tabel  
• ponad 1000 pytań

**SZKOŁA KLASA  
PODSTAWA VIII**

Program ten należy do serii programów edukacyjnych wydawanych przez firmę TECHLAND. Jego zadaniem jest wspomaganie nauki historii w klasie 8 szkoły podstawowej. Ponad 1000 ekranów z tekstem umożliwia przyswajanie materiału w sposób łatwy i atrakcyjny, wykorzystując możliwości pamięci wzrokowej. Przygotowany zestaw 47 lekcji pozwala osiągnąć niełatwą wiedzę o historii XX wieku.  
Pytania (ponad 400), sprawdzające metodę testu oprowadzanie poszczególnych lekcji, pozwalają sprawdzić poziom wiedzy przez wystawienie oceny.  
Historia to zatem program pomocny zarówno w nauce od podstaw, jak i przy powtórce przed klasówką czy nawet poważniejszym egzaminem.

ZAMÓW TELEFONICZNIE!

nasz telefon i fax:

**064 347813**

**ZAMÓW POCZTĄ!**

nasz adres:

**TECHLAND  
PARCZEW 105  
63-405 SIEROSZEWICE  
WOJ. KALISKIE**



Pamiętam, że gdy przed dwoma laty firma **Nova Logic** wydała grę **Comanche**, bardzo się zdernowałem, bo program odpalał się na komputerach 386, co jak na tamte czasy świadczyło o dużych wymaganiach sprzętowych. Jak się domyślasz, byłem wówczas szczęśliwym posiadaczem komputera z płytą główną 286 i bardzo zadowolonym mojemu kumpłowi, że mógł sobie grać w **Comanche'a**. Nowy produkt firmy **Nova Logic** wymaga min. 386, ale z 8 MB RAM! Znowu niektórzy gracze będą zawiedzeni, choć na szczęście ja się wśród nich nie z\*najdę, gdyż pół roku temu zmieniłem maszynkę na... (nieważne). Innym problemem, choć może nie tak istotnym, jest sprecyzowanie, czy **Comanche** to symulator czy strzelanina. Na pewno zawiera więcej elementów typowych dla strzelaniny, ale ja określiłbym grę jako symulację z elementami strzelaniny.

**Werewolf vs Comanche 2.0** jest następcą gry **Comanche**, a nie pakietem dodatkowych misji, jak można by się tego spodziewać. Stanowi komplet dwóch bliźniaczych, ale samodzielnych gier, które nie są kompatybilne z pierwszą częścią **Comancha**. Nowością jest możliwość gry przez kilku uczestników (max. 8) za pomocą modemu lub sieci.

Graficznie gra przypomina sławnego poprzednika, choć wzbogacono ją o pewne elementy zastosowane już w **Armored Fist**. Widać teraz nie tylko wraki zestrzelonych maszyn, ale również dym unoszący się nad nimi. Ma to oczywiście tę wadę, iż spowalnia troszeczkę grafikę. Do maksymalnego wykorzystania możliwości wymagany jest Pentium. Ostrzeliwać można zarówno obiekty znajdujące się na ziemi, jak i w powietrzu. Bardzo pomocna okazuje się mapa terenu z naniesionymi punktami, które są Twoim celem. Inne ekrany widoczne w kokpicie (można je przełączać) informują o stanie tech-

# Werewolf vs Comanche

**Producent: Nova Logic**

nicznym śmigłowca bądź o celu misji. Bardzo efektownie prezentują się górzyste tereny i krajobrazy występujące jako tło. Fajnie wygląda też lot w nocy, oba helikoptery dysponują innym systemem noktowizyjnym (**Werewolf** szarym, **Comanche** zielonym).

Obie maszyny to najlepsze i najnowocześniejsze śmigłowce bojowe świata. Pierwszy to dzieło amerykańskich wojskowych, drugi stworzono w Rosji. W samej grze nie ma między nimi wielkich różnic. Helikoptery **Werewolf** i **Comanche** różnią się wyglądem kokpitu, rodzajami misji i animacjami przedstawiającymi obie maszyny. Pewne dyferencje widoczne są w zachowaniu się obu maszyn podczas lo-



pokojowych - tak jest w przypadku wyboru **Werewolfa**. Latając **Comanche** sprawdzasz się podczas **Drugiej Wojny w Zatoce**, którą prowadzi syn **Husaina**. Pierwsze misje wybierasz dowolnie, ale w późniejszym etapie gry warunkiem wybrania następnej misji jest pozytywne ukończenie poprzedniej. Po każdym locie oczom Twoim ukazuje się sekwencja video. Na ziemi znajdują się specjalne lądowiska, na których można zatankować, uzupełnić amunicję i naprawić szkody powstałe w walce.

Jeżeli miałbym grę coś zarzuścić, to brak opcji w najwyższej rozdzielczości SVGA (fakt, że wymagania sprzętowe byłyby kolosalne), brakuje też obiektów cywilnych i mieszkalnych np: domów, a przydałoby się takiemu pacyfiście, jak ja, możliwość zbombardowanie jakiegoś miasteczka, konwoju czy chociaż szpitala.

Gra, szczególnie początkującym, wyda się zapewne trudna, ale jak to się mówi: trening czyni mistrza! Inna sprawa, że **Werewolf vs Comanche 2.0** jest programem, po który sięgną z pewnością osoby znające z autopsji pierwszą część gry. Osobiście polecam ów program ludziom mającym alergię na punkcie klasycznych symulatorów, a chcących sobie polatać helikopterem i do tego nieźle pozadymiać.

**Daniel Lisiński**

tu. Uzbrojenie, jakie masz do swojej dyspozycji, to karabiny pokładowe, normalne rakiety, pociski samosterujące, słowem wszystko, co posiada supernowoczesny helikopter. Poza tym w **Werewolfe** latasz sam (coś dla samotników), natomiast w **Comanche'u** towarzyszy Ci drugi pilot (dla ludzi towarzyskich).

Jeżeli chodzi o misje i kampanie, to są one nowe i obejmują wachlarz około 100 akcji. Po wybraniu jednej z nich pojawia się jej opis. Tematycznie program osadzony jest w roku 1999, chodzi przede wszystkim o problemy Rosjan z agresywnymi sąsiadami (może z Polską!), które są rozwiązywane metodami znacznie odbiegającymi od





## WPROWADZENIE

Rok w rok osiem największych i najbardziej liczących się firm organizuje specjalny turniej, w którym rywalizują ze sobą samochody tych właśnie ośmiu producentów. Firmami tymi są w kolejności: L'AUTO ARIEL (Francja), DE SILVA (Włochy), PUL-

by czy Indy Car Racing 2.0. Z tego powodu niezwykle trudna jest obiektywna ocena tego programu, który zresztą w bezpośrednim porównaniu wypada słabiej zarówno graficznie, jak i dźwiękowo. Na taką ocenę na pewno ma wpływ wielkość programu, zajmującego na krążku tylko 30 MB. Ale nie tylko.

szenie - 1,72 sek. Z tego samego powodu ma również najmniejszą prędkość maksymalną - 254 mph.

**PULSE ENGINEERING - ERRANT V8 GT** - szybki samochód z tendencją do wpadania w poślizg. Prędkość maksymalna - 264 mph, przyspieszenie od 0-100 w 3,11 sek.

**GLOBAL - CELERITY Mk II** - bardzo szybki, ale i ciężki samochód. Najprawdopodobniej jeden z najbardziej wytrzymałych, niestety z powodu nadmiernej wagi charakteryzujący się słabym przyspieszeniem rzędu 3,17 sek. Prędkość maksymalna - 268 mph.

**MILLION PLUS - NINJATO** - charakterystyczna dla tego auta jest ponadprzeciętna poręczność w jego prowadzeniu. Prędkość maksymalna - 256 mph, przyspieszenie - 3,36 sek.

**MISSION MOTORS - CHIMERA TURBO SE** - samochód ten charakteryzuje się dobrym przyspieszeniem rzędu 2,14 sek., świetnymi hamulcami i ogólną łatwością prowadzenia. Prędkość maksymalna - 256 mph.

malna - 277 mph, przyspieszenie - 4,48 sek.

## TORY

Każda z ośmiu firm wystawiających samochody posiada w pobliżu fabryki dwa tory, na których odbywają się nie tylko jazdy testowe, lecz również sam wyścig. Oczywiście, tak jak i samochody, charakteryzują się one odmiennymi cechami. Niektóre z torów posiadają prawie same proste i przeznaczone są raczej dla szybkich samochodów, inne natomiast wymagają od startujących pojazdów większych przyspieszeń i lepszego zachowania się na zakrętach. Ich cechą wspólną jest zmuszenie tak samochodu, jak i kierowcy do dania z siebie wszystkiego. Szczególnie wiele trudności sprawiają (przynajmniej na początku) tzw. śruby. Aby je dobrze przejechać nie wystarczy tylko duża prędkość (tak jak to ma miejsce w przypadku beczek). Trzeba wykazać się również niezbędnymi umiejętnościami i perfekcyjnym wręcz wyczuciem samochodu.

Na początku do wyboru będziesz miał tylko osiem torów. Dopiero po zwycięstwie mistrzostwa na poziomie średnim lub wyżej uzyskasz dostęp do kolejnych ośmiu. Oto kolejne tory:

### Auto Ariel

Tor 1 - La Grande Royale - tor z długimi prostymi i łagodnymi zakrętami, przeznaczony dla samochodów szybkich (z dużą prędkością maksymalną).

Tor 2 - The Reaper - szybka, lecz niezwykle trudna trasa.

### Desilva

Tor 1 - Snake Pass - dosyć trudny tor z piekielnie trudnymi zakrętami.

Tor 2 - Free Fall - trasa trudna, szczególnie ciężka jest śruba.

# Fatal Racing

**Producent: Gremlin Interactive**

SE ENGINEERING (Anglia), GLOBAL (Ameryka), MILLION PLUS (Japonia), MISSION MOTORS (Ameryka), ZIZIN (Japonia), REISE WAGEN (Niemcy). Gra toczy się nie tylko o zwycięstwo - zdobycie pucharu. Liczy się również zaprezentowanie samochodów szerokiej publiczności, a co się z tym ściśle wiąże, również i zwiększona sprzedaż. Jeżeli chodzi o stronę techniczną, poziom jest bardzo wyrównany, dlatego też firmy dosłownie prześcigają się w poszukiwaniach najlepszych kierowców. Ich agenci przemierzają świat, szukając odpowiednich ludzi. W ten właśnie sposób trafili na Ciebie, najbardziej obiecujące odkrycie ubiegłego roku. Tak właśnie rozpoczyna się najnowsza gra firmy Gremlin Interactive - Fatal Racing.

Jak już zdążyłeś pewnie zauważyć, Fatal Racing to kolejna porcja samochodowych wyścigów, którymi ostatnimi czasy rynek jest wręcz zalewany, by wymienić tylko takie tytuły, jak *The Need for Speed*, *Destruction Derby*

## SAMOCZODY

Do wyboru masz trzy rodzaje wyścigu - jazda na czas, w której to samotnie możesz próbować pobić kolejne rekordy czasowe, pojedynczy wyścig (możesz samemu wybrać trasę, na której będziesz się ścigał) oraz mistrzostwo czyli wyścigi na wszystkich trasach po kolei.

Każda z firm przygotowała na ten rok specjalny model samochodu, chcąc dosłownie znokautować przeciwników. W porównaniu z poprzednimi modelami wyeliminowano większość trapiących auta przypadłości. Każde z nich charakteryzuje się innymi osiąganiami, sposobem prowadzenia i zachowaniem się w ekstremalnych warunkach. Aby ułatwić Ci nieco wybór, przedstawiam krótko każdy z produkowanych pojazdów:

**L'AUTO ARIEL - FOUETTE 270ZX** - samochód mający ogólnie dobre osiągi (260 mph) i przyspieszenie 0-100 w 2,75 sek.

**DE SILVA - De Silva 511GTi** - bardzo lekki samochód mający dzięki temu najlepsze przyspie-

**ZIZIN - KLR 330** - samochód dla profesjonalnych kierowców, mogący przysporzyć początkującym wiele kłopotów. Prędkość maksymalna - 262 mph, przyspieszenie - 2,53 sek.

**REISE WAGEN - MERKUR GT** - bardzo szybki samochód, niestety, także bardzo ciężki. Przeznaczony raczej dla doświadczonych kierowców. Prędkość maksy-



### Pulse

Tor 1 - Big Dipp - wiele następujących po sobie podjazdów i zjazdów.

Tor 2 - The Crab - ciężka trasa, na której będziesz musiał trochę polatać (długi skok).

### Global

Tor 1 - Death Drop - wbrew nazwie, trasa dosyć prosta. Dużo zakrętów i jeden ostry wyskok.

Tor 2 - Switch Back - szybka trasa, zachowaj jednak ostrożność!

### Million Plus

Tor 1 - Tsunami Twister - krótka trasa wymagająca agresywnej jazdy. Uważaj na skok!

Tor 2 - Fly By - trasa o złej nawierzchni. Niezwykle trudne dwa skoki.

### Mission

Tor 1 - The Bridge - trasa prosta z kilkoma wyskokami skutecznie niszczącymi Twój samochód.

Tor 2 - Coffin Run - tor charakteryzujący się łagodnymi zakrętami i jedną morderczą śrubą.

### Zizin

Tor 1 - Siamese - dwie niezwykle trudne bezczki!

Tor 2 - Devil's Hairpin - trasa jeszcze trudniejsza od pierwszej.

### Reise Wagen

Tor 1 - Gateway - najtrudniejsza trasa pierwszej rundy. Oprócz trudnej bezczki jeszcze trudniejsza śruba.

Tor 2 - Nemesis - zawiera wszystko, o czym śniłeś w koszmarach.

## WYMAGANIA

Zanim zasiądziesz za kierownicą swojej maszyny, powinieneś posiadać odpowiednio wyposażony komputer. Totalnym minimum do uruchomienia programu jest 486/66 MHz z 4 MB RAM i szybką kartą graficzną.



Niestety, taka konfiguracja zmusi Cię do wyłączenia prawie wszystkich tekstur i grania w rozdzielczości VGA czyli 320x200. Uwierz mi, takie granie nie ma jednak większego sensu, gdyż program prezentuje się wtedy po prostu tragicznie. Dopiero grając na komputerze wyposażonym w procesor Pentium 75 MHz i 16 MB RAM możesz uruchomić wszystkie tekstury, a po zmniejszeniu wielkości wyświetlanego obrazu do 75% włączyć nawet tryb SVGA. Wtedy gra nabiera przysłowiowych kolorów. Ogólnie rzecz biorąc, programiści **Gremlin Interactive** nie wysilili się za bardzo, po macoszemu traktując stronę graficzną, a szczególnie jej szybkość!

Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem, który wydaje się jak na grę kompaktową trochę zbyt monotony. Pewnym pocieszeniem może być fakt, że w wersji CD-ROM dostępna jest w pełni zdigitalizowana mowa - komentarz, informujący Cię na przykład ile rund pozostało do końca wyścigu.

## PLUSY I MINUSY

Aby ułatwić Ci niełatwą chyba ocenę programu postaram się wypunktować najważniejsze wady i zalety Fatal Racing.

### Plusy:

+ Program jest bardzo elastyczny, jeśli chodzi o możliwość zmiany ustawień. Zdefiniować możesz prawie wszystko: włączanie i wyłączanie detali, roz-



dzielczość, wielkość wyświetlanego obrazu, ilość przeciwników, dźwięk, licznik wyświetlający mile bądź kilometry itp. Dzięki temu możesz odpowiednio skonfigurować program, dopasowując go do wydajności Twojego komputera.

+ Na pochwałę zasługuje fakt, że firma obok wersji na CD-ROM zdecydowała się również wydać program na coraz mniej popularnym nośniku - dyskietkach. Wersja ta pozbawiona jest kilku graficznych i dźwiękowych wstawek oraz możliwości gry w sieci. Cóż, nie ma nic za darmo.

+ Ciekawą opcją jest możliwość (jeśli grasz mistrzostwo lub ścigasz się z 16 samochodami) wysyłania Twojemu komputerowemu partnerowi pewnych ważnych informacji. Używać do tego możesz klawiszy funkcyjnych. I tak [F6] oznacza blokuje, [F7] zwolnij i blokuje, [F8] wyeliminuj innych kierowców. Klawiszy tych możesz używać w każdym punkcie wyścigu z jednym małym ograniczeniem. Jeżeli jesteś ostatni, a Twój partner z teamu znajduje się w pierwszej piątce (i odwrotnie), użyć możesz tylko klawisza [F7].

+ Istnieje możliwość (w sieci) grania równoczesnego aż 16 graczy.

+ Ciekawą możliwością programu jest opcja powtórek. Do Twojej dyspozycji autorzy oddali jedno z najbardziej rozbudowanych studiów filmowych, jakiego udało mi się spotkać.



### Minusy:

- Grając w Fatal Racing zauważysz szybko niedoskonałość sterowania samochodem. Jest ono bardzo nienaturalne i pomarzyć tylko możesz o takim rozwiązaniu, jak ma to miejsce w *The Need for Speed*.

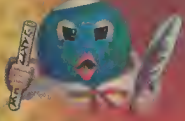
- Niezwykle wolna grafika.

## ZAKOŃCZENIE

Ogólnie rzecz biorąc, gra **Fatal Racing** jest propozycją dość przeciętną. Na taką ocenę może mieć wpływ nie najlepszy termin jej wydania. W tym samym czasie na rynku pojawiły się takie programy, jak wspomniane już *The Need for Speed*, *Indy Car Racing 2.0*, czy *Destruction Derby*, bijące o głowę najnowsze wyścigi **Gremlinu**, przewyższając go zarówno pod względem graficznym oraz dźwiękowym, jak i grywalnością. Być może gdyby programiści popracowali trochę nad graficznym enginem i zrobili grę naprawdę szybko działającą na przykład na 386 DX, bądź nawet na 486 DX, jej losy potoczyłyby się zupełnie inaczej. Teraz jednak przy tak silnej konkurencji **Fatal Racing** najprawdopodobniej przejdzie bez większych sukcesów do komputerowego lamusa.

LEO





W czasach, gdy nikt nawet nie słyszał o komputerach domowych, jednym ze sposobów spędzania wolnego czasu były gry planszowe. Wówczas mogły się przyznać, że wielbiałem chińczyka, monopol, arcaby i wiele innych gier, pod warunkiem jednak, że znalazł się przy oho ochotnik do wspólnej zabawy. To jednak zawsze stanowiło kłopot: ktoś nie miał czasu, ktoś inny nie chciał, mój brat nie grał dla zabawy, a pewien mój kumpel z podwórka połamiał sobie kiedyś ręce, jak nie mógł rzucać kostką. W takich sytuacjach człowiek bawił się sam, udając, że wcale nie wie, co jego drugie, tudzież trzecie lub czwarte "ja" chce zrobić. Oczywiście, stwierdzenie "przewidział ruch przeciwnika" nabierało wówczas nowego wymiaru, podobnie zresztą, jak smak zwycięstwa i gorycz porażki przeżywane w tej samej chwili. Wszystko zmieniło się, gdy pojawił się komputer. Nie trzeba już było nikogo

pytać, po co to wszystko piszę? Hmm... Znalazłem grę planszową, która jest wprost idealna dla kilku osób, a przy tym "chodzi" na naszych IBM-ach i MAC-ach, co oczywiście wiąże się z wszelkimi udogodnieniami, jakie komputer może zapewnić.

powiem) debiut mieli już za czasów Spectrum) wkraczają na rynek elektronicznej rozrywki. Asterix: Caesar's Challenge to nowa gra firmy Infogrames, która pozwoli Ci wziąć udział w swego rodzaju zawodach, jakie Asterix, Obelix oraz ich przyjaciele urządzili sobie wspól-

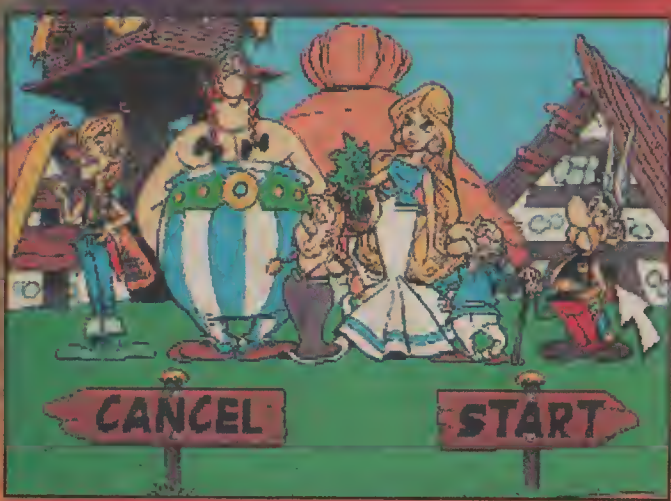
trofea świętując, to naprawdę tam byli i w ściśle określonym czasie wrócić do rodzinnej wioski - zwycięstwo należy wówczas do nich. Jeśli nie zmieszczą się w wyznaczonym terminie lub nie dostarczą odpowiedniej ilości trofeów, wygrywa Cezar.



### O ZAGADKACH

Cała zabawa rozgrywa się na planszy składającej się dokładnie z 54 pól. Symbolizują one różne przygody mogące spotkać Cię w trakcie wędrówki, która, jak to zwykle bywa w przypadku gier planszowych, polega na przesunięciu pionka o tyle pól, ile wskazała "rzuciona" przez komputer kostka (z drobnymi wyjątkami w postaci zdarzeń losowych). Jeśli chodzi o przygodę, to dzielą się one na dwa rodzaje: te, przy których musisz myśleć, oraz te, przy których przyda Ci się refleks i opanowanie klawiatury. Do pierwszej grupy należą na przykład zagadki sprawdzające Twoją spostrzegawczość. Przez chwilę oglądasz na przykład jakiś rysunek, po czym pojawia się on jeszcze raz, ale zupełnie pozbawiony kolorów - musisz mu je zwrócić; albo, widzisz ten sam rysunek, ale brakuje w nim kilku małych kawałków - musisz umieścić je z po-

# Asterix: Caesar's Challenge



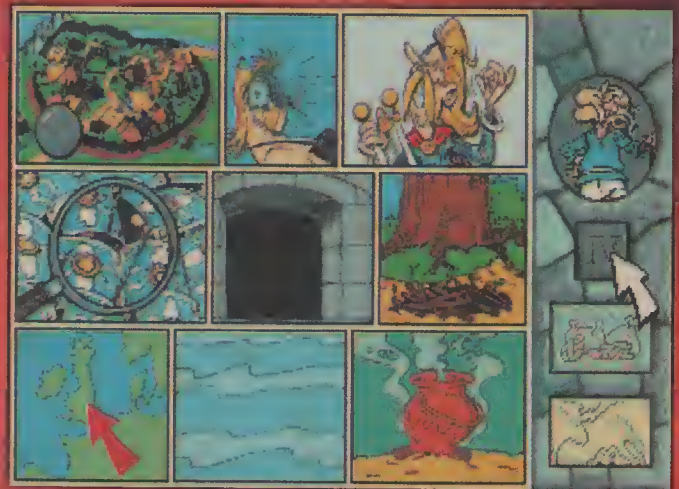
pragnąć, aby zechciał zagrać, gdyż zdecydowana większość gier komputerowych przeznaczona była tylko dla jednej osoby. W tych czasach, gdy bawić mogło się więcej uczestników, komputer znakomicie (no, powiedzmy "dobrze") radził sobie grając za nich.

### O CO CHODZI?

Asterix i Obelix to postacie cieszące się popularnością nie tylko w kręgach miłośników komiksów. Ich przygody stały się osnową kilku filmów. Teraz sympatyczni Gaulowie po raz kolejny (tak, tak, kom-

nie z Cezarem, a raczej przeciwnie) niemu.

Cezar zabronił Gaiom podróżowania po Imperium Rzymskim, ci zaś postanowili udowodnić mu, że mogą pojechać tam, gdzie chcą bez pytania o zgodę. Muszą udać się w różne zakątki Imperium, zdobyć





wrotem we właściwych miejscach. Najbardziej zabawny jest test na spostrzegawczość polegający na znalezieniu detalu, który zupełnie nie pasuje do widocznego na ekranie rysunku. Może to być powiedzmy magnetofon w domu bogatego, rzymskiego patrycjusza lub beret na głowie Cezara. Możliwości jest wiele. Jednak najtrudniejsze zagadki dopiero Cię czekają. Gdy tra-



fisz na jedno z pól symbolizujących prowincje Rzymu, otrzymujesz pytanie dotyczące historii lub tradycji tego własnego obszaru. Musisz wybrać wówczas jedną z trzech wyświetlonych na ekranie odpowiedzi, na przykład: "alauda" to nazwa, którą Galowie ochrzczili srokę, drozda, czy mewę? Nie wiesz? Ja też nie, ale możesz strzelać. W sumie czeka Cię ponad 1000 pytań, dzięki którym dowiesz się o antycznym świecie więcej, niż gdy-

byś miał siedzieć cały tydzień nad książką. Poprawna odpowiedź jest nagradzana trofeum, którego tak bardzo potrzebujesz.

Przygód związanych ze sprawnym operowaniem klawiaturą również jest całkiem sporo. Raz będzie to polowanie na dziki, kiedy indziej walka na pięści z rzymskim gamizonem, lub poszukiwania skarbu w egipskiej piramidzie, a w końcu podróż statkiem Wikingów po morzu usianym lodowymi górami. Mimo że do "obsługi" tych małych gier najczęściej wystarczą dwa klawisze, to jednak wcale nie są one łatwe. Na szczęście, masz możliwość wyboru poziomu trudności gry, gdyby oczywiście zaszła taka konieczność.

Cały pożytek ze wszystkich tych przygód jest taki, że po pomyślnym ukończeniu każdej z nich otrzymujesz złoty pieniążek. Nie zbierasz ich kilka i już możesz biec do sklepikarza, który na składzie ma tylko i wyłącznie interesujące Cię trofea.

### JAK W TO SIĘ GRA?

Wynosisz z wioski i już na początku czeka Cię przygoda - test na spostrzegawczość. Udało Ci się? Brawo! Moneta jest Twoja. Kilka pól dalej trafiasz do więzienia. Wy-

pij magiczny eliksir dający siłę drzwi do celi nie będą Ci już dłużej przeszkadzały. Teraz módl się, aby trafić na pole z kociółkiem. Tam dostaniesz następny eliksir, a tych nigdy nie za wiele. Następny rzut kostką i trafiasz na pewnego gościa, który dysponuje różnymi gadżetami mogącymi przyspieszyć Twoją podróż - wybierasz sobie pole, na które chcesz się udać. Niech będzie Anglia. Pytanie: ile centymetrów ma piłka do gry w rugby: 25, 30, czy 35 centymetrów? Zgadnij. Dobrze? Trofeum jest Twoje: piłka do gry w rugby.

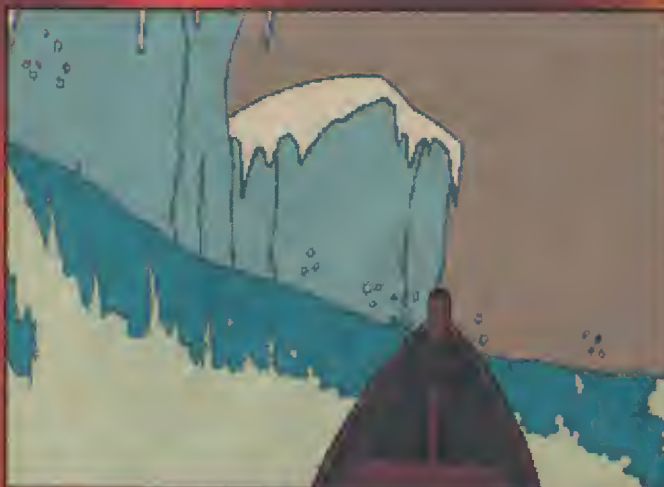
Tak to wygląda, gdy w grze bierze udział tylko jeden uczestnik. Zabawa jest jednak znacznie bardziej pasjonująca, gdy zaprosisz do niej swoją rodzinę lub kilku znajomych. Duch współzawodnicztwa wyraźnie unosi się wówczas nad Wami, w końcu każdy chce jako pierwszy zebrać wszystkie przedmioty i wygrać zawody. Aby dodać rozgrywce nieco pikanterii,

dywanie, czego oczekuje się od Ciebie przy danej zagadce. Ale to wcale nie przeszkadza w samej grze.

### PODSUMOWANIE

Całość prezentuje się ciekawie. Naturalnie, jak już się zapewne domyślasz, gra przeznaczona jest głównie dla młodszych, ale i starsi mogą bawić się w tę planszówkę. Jest ciekawostką chciałbym jeszcze powiedzieć, że choć graficznie i technicznie program stoi na wysokim poziomie, to jednak fabularnie nie "przeskakuje" naszego rodzimego *Kajka i Kokosza*. Być może dlatego, że ten ostatni produkt jest po prostu grą przygodową o przemyślanej fabule, zaś *Asterix: Caesar's Challenge* to jedynie gra logiczna. W tym miejscu polskim czytelnikom wypada tylko powiedzieć: trzymać, panowie!

Piotr Orchoń



autorzy wprowadzili do gry postać pewnego bardzo złośliwego osobnika. Gdy na niego trafisz, spyta się, którego z Twoich rywali chciałbyś na przykład pozbawić wszystkich pieniędzy. Wybór należy do Ciebie, ale pamiętaj, że pozostali gracze widzą, co robisz. Uważaj, abyś przypadkiem nie zrobił sobie z kogoś wroga.

### ANGIELSKI

No koniec wypada już tylko wspomnieć, że *Caesar's Challenge*, podobnie jak wiele innych wydawanych obecnie gier, jest produktem multimedialnym, a więc w pełni udźwiękowionym. To oznacza, że napisów tutaj prawie nie uświadczysz, gdyż wszystkie polecenia i instrukcje wydawane są głosem (i Sound Blasterem), więc znajomość angielskiego jest jak najbardziej na miejscu. Jego nieznanomość nie przekreśla jednak całkowicie gry. Będziesz musiał jedynie poświęcić trochę czasu na zga-

Asterix: Caesar's Challenge

7 6 7

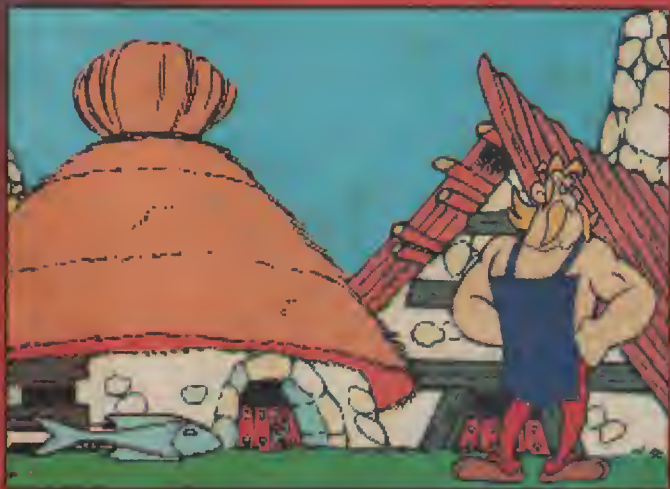
LOGICZNA

PC Macintosh

180 @ MB RAM VGA, CD-ROM

Dystrybutor

Mirage Software





# Warriors

SUPLEMENT

Producent: Mindscape

Na początek kilka słów przypomnienia. Najlepsi wojownicy w historii ludzkości znajdują się na tajemniczej wyspie. Sprowadził ich na nią zagadkowy koleś, znany jako MISTRZ. Chce on dokończyć wszystkim, którzy ośmielają się twierdzić, że walczą lepiej od niego i udowodnić całemu światu, że nie ma sobie równych. Zadaniem gracza (czyli Twoim) jest pokonanie wszystkich biorących udział w turnieju, włącznie z MISTRZEM we własnej osobie. Wtedy będziesz mógł powrócić do swojej ojczyzny z tytułem mistrzowskim.

Do wyboru jest dziesięć postaci. Dodatkowo, dzięki sekretnym kodom, bić się możesz z wodnikami specjalnymi. Znajdują się wśród nich:

- Scott - koszykarz,
- Tom - krasnal (?),
- Pamela - "króliczek" Playboya,
- Captain Warrior - gość przypominający Spidermana.

Podczas zabawy na dwie osoby wybrać można także samego MISTRZA. Widoczki i rozdzielczość przełączasz klawiszami PAGE UP/PAGE DOWN oraz HOME/END. Nie zapomnij, że podczas walki można "wchodzić w interakcję" z otoczeniem, to znaczy, że możesz na przykład podskoczyć, chwycić się wystającego haka i skopać przeciwnika z wysokości (bardzo skuteczne; polecam!).

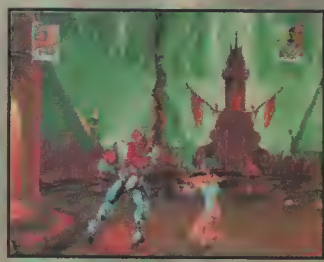
W zależności od szybkości komputera ustawić można detale (HIGH/LOW), rozdzielczość ekranu (VGA/SVGA) oraz widok walki (2D/3D). Polecam ustawienie

HIGH DETAIL, VGA i 3D. Gdy włączysz wysoką rozdzielczość, całe pole walki znajdzie się na jednym ekranie. Zabraknie typowego dla gier walki scrollingu, a postacie będą miały po kilka centymetrów "wzrostu"! A teraz dobra wiadomość dla posiadaczy **Warriors** w wersji CD. Jeśli przypadła Ci do gustu muzyka, to pamiętaj, że zapisana jest ona na ścieżkach audio płyty i możesz jej posłuchać, używając zwykłego odtwarzacza. A teraz to, na co wszyscy czekali, czyli...

## KODY

W głównym menu gry wpisz **CHEAT** i wybierz nową opcję **SECRET WAY**. Teraz wklep jeden z poniższych kodów:

- MATE** - grasz Pamelą,
- GARDENER** - grasz Tomem,



**NUMBERONE** - grasz kapitanem Warriorem,  
**ELEVENTH** - grasz MISTRZEM,



**EASYSPECIALMOVES** - ułatwione wykonywanie tajnych ciosów,  
**FORQA** - uaktywnia następujące klawisze:



- [F1] - wygrywa rundę,
- [F2] - przenosi do walki z Mistrzem,
- [F3] i [F5] - podnoszą poziom energii.

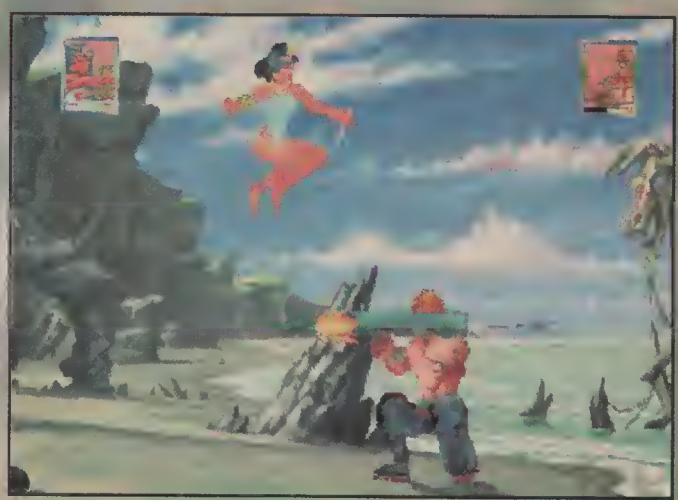
## TAJNE CIOSY MISTRZA

- **pravo-pravo-ręka** - macki;
- **pravo-pravo-noga** - "zielenia energia";
- **lewo-pravo-ręka** - ciągnie przeciwnika;
- **lewo-pravo-noga** - wzywa nie złych duchów.

Kamil Szafara

**OD REDAKCJI:** Ze względu na sugestie autora dotyczące oceny grywalności **Warriors** (według niego zbyt zaniżonej w poprzednim artykule) podnosimy wspomnianą notę o dwa punkty.

- DUNK** - grasz Scottem,
- CIRCUS** - dwaj gracze walczą na arenie,
- REPLAY** - replay podczas walki,
- NOPAIN** - walka bez broni,
- TYSON** - wyłącza ciosy specjalne,
- SNOWHITE** - obaj zawodnicy zostają pomniejszeni,
- NOGAIN** - nie można wybijać broni,
- FINALFIVE** - pięciorundowe pojedynki,
- NBK** - walki po jednej rundzie,
- EVILDEATH** - powtórka z *Mortal Kombat*,
- RESURRECTION** - nieograniczona liczba żyć,



Warriors

8 8 8

ZREČNOŚCIOWA

PC

486, 4 MB RAM



**UNIVERSAL WARRIOR**  
gra zręcznościowa z elementami strategicznymi - 12.20



**LIGA POLSKA**  
manager piłkarski - 19.90



**BASTION**  
gra strategiczna inspirowana powieściami Tolkienu - 36.30



**TYRIAN**  
"niebiańska" strzelanka - 36.30



**KOSMOS**  
rozbudowana gra handlowo managerska - 36.30



**SOŁTYS**  
przygodówka z jajem - 36.30



**MEGA BLAST**  
gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby) - AMIGA - 19.90  
PC - 23.60



**FOREST DUMB**  
superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog) - 23.60



Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!  
**L.K. AVALON**  
skr. poczt. 66  
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier dołączane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje Imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

## Poszukujesz jakiegoś programu?

Zadzwoń! (codz. od 8 do 18) tel. (094) 402-541

Posiadamy w sprzedaży wysyłkowej ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64. Być może zamówisz już coś telefonicznie, na życzenie wyślemy także nasz pełny katalog, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.



## Proponujemy Państwu zakup następujących programów:



### KUPIEC

- ✓ gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzczłej przeszłości,
- ✓ wiele niespodzianek w czasie podróży - zbójcy, smok, sztorm, cisza morska itp.,
- ✓ podręczna mapa Świata, zawierająca podstawowe informacje o miastach, portach i osadach,
- ✓ bogata oprawa graficzna,
- ✓ możliwość zapisania na dysku stanu gry - pozwala dokończyć rozgrywkę np. następnego dnia.



### LAZARUS

- ✓ gra przygodowo-zręcznościowa,
- ✓ pięć rozbudowanych, doskonale opracowanych scenerii,
- ✓ skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji,
- ✓ różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- ✓ żywa, 64-kolorowa grafika, realistyczne, przestrzenne efekty dźwiękowe, płynne, wieloklatkowe animacje.



### SLATERMAN

- ✓ rozbudowana gra zręcznościowa,
- ✓ piętnaście pasjonujących etapów,
- ✓ trzy zróżnicowane graficznie scenerie,

- ✓ wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- ✓ dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu,
- ✓ żywa, 256-kolorowa grafika, doskonała muzyka (G.U.S., S.B.).

## A oto lista programów produkowanych i dystrybuowanych przez TimSoft:

|                |                      |          |                        |          |                |          |
|----------------|----------------------|----------|------------------------|----------|----------------|----------|
| Commodore C-64 | Slaterman            | 6,90 zł  | Historia               | 12,50 zł | Tao            | 15,00 zł |
| Chemia         | Mieczy Valdaira II   | 6,90 zł  | Koła Szczęścia         | 12,50 zł | Kupiec         | 29,90 zł |
| Geografia      | Deutsch Tester       | 6,90 zł  | Magic Coins            | 12,50 zł | Lazarus        | 29,90 zł |
| Historia       | English Tester       | 6,90 zł  | Malowanki              | 12,50 zł | IBM PC:        |          |
| Ortairis       | Hardtrack Composer   | 8,90 zł  | Master Mind            | 12,50 zł | 3xLogic Games  | 24,90 zł |
| Dr. Mad        | AMIGA (1MB):         |          | Mieczy Valdaira II     | 12,50 zł | Historia       | 24,90 zł |
| Drip           | Ami Puzzle (2 dyski) | 12,50 zł | Ortairis               | 12,50 zł | Ortomania      | 24,90 zł |
| Eternal        | Andromeda            | 12,50 zł | Super Dater (ang-pol)  | 12,50 zł | Geografia      | 24,90 zł |
| Klemens        | Ace Ball             | 12,50 zł | Super Dater (niem-pol) | 12,50 zł | Deutsch Tester | 24,90 zł |
| Kość & Pokor   | Cuch Bach            | 12,50 zł | Super Dater (pol-ang)  | 12,50 zł | English Tester | 24,90 zł |
| Later          | Deutsch Tester       | 12,50 zł | Super Dater (pol-niem) | 12,50 zł | Brzdąc         | 24,90 zł |
| Lazarus        | EnglishTester        | 12,50 zł | Zenek Saper            | 12,50 zł | Slaterman      | 29,90 zł |
| Triada         | Geografia            | 12,50 zł | Mnematron              | 16,90 zł |                |          |

## ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych, zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma. Zamówienia, konieczne z dopiskiem ALFIN prosimy składać drogą pocztową lub telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera i nośnika. Itermin realizacji 7-14 dni. Do kosztu przesyłki doliczamy koszty pocztowe.

**KUPONY RABATOWE** - Zamawiając programy za min. 15,00 zł, otrzymają Państwo kupon, którego wartość zależy od wielkości zamówienia:

**WIELKOŚĆ ZAMÓWIENIA:** 15,00 zł do 29,90 zł 30,00 zł do 59,90 zł 60,00 zł do 89,90 zł ponad 90,00 zł

**WARTOŚĆ KUPONU:** 1,00 zł 3,00 zł 6,00 zł 10,00 zł

Dodatkowo, za każdy zamówiony program produkcji TIMSOFTU wartość kuponu wzrasta o 1,00zł. Kupon ten można wykorzystać wysyłając go listem z następnym zamówieniem - jego wartość zostanie odejta od należności do zapłaty.

**KATALOG** - Przedzłaz, przylat do nas zamieszkaną kopertę zwrotną ze znacznikiem lub po prosu zamów programy, a wyślemy Ci katalog zawierający ponad 500 programów na komputery PC, PC CD ROM, AMIGA, CD-32, C-64, wraz z kompletem materiałów reklamowych naszej firmy.

**NASZ ADRES** - TIMSOFT, 75-359 KOŚZALIN, ul. KOŚCIUSZKOWCÓW 8, tel. (094) 402-541



# PHANTASMAGORIA

## ROZWIĄZANIE

Producent: Sierra

### EPIZOD PIERWSZY

Ach, jak piękne jest życie w nowym domu. Znajdujesz się w kuchni. Sprawdź komodę i weź zapalnik, wyjdź z kuchni do jadalni. Tam podejdź do kominka i zabierz pogrzebacz. Wróć do kuchni i skieruj się do spiżarni. Zapal sobie światło i obejrzyj dokładnie dywanik. O, wejście do piwnicy! Rączki są za słabe, więc użyj łomu, następnie poświęć sobie zapalnikami. Z piwnicy zabierz młotek i rozejrzyj się dokładnie, pociągnij każdy sznurek, sprawdź każdą dziurę.

Wyjdź na górę i przejdź przez jadalnię do głównego holu. Pogłaszcz kota, zwróć uwagę na obraz i daj sobie powróżyć. Teraz schodami w górę. Na pierwszym piętrze sprawdź po kolei pokój po prawej, gdzie znajdziesz karty tarota. Przyjrzyj się też szafce z lustrem. Następnie idź do pokoju na przeciwko. Sprawdź czy łóżko jest wystarczająco wygodne. W głębi korytarza po lewej znajdziesz Dona majstrującego przy zlewie, dłuższa pogawędka połączona z dokładnym sprawdzeniem wszystkiego co się da wyjdzie Ci na dobre. Pokój obok pełen jest różnych ciekawostek, takich jak patefon czy krzesło elektryczne, które przy bliższym poznaniu mogą wyrzucić piorunujące wrażenie.

Po wyjściu z pokoju znowu schodami na górę. Zaraz po lewej znajduje się pokój dziecinny.

Popatrz, jaki ładny miś i jaka ciekawa chmurka nad łóżkiem. Drzwi obok pokoju dziecinnego były zamknięte, ale sprawdzić zawsze warto. Wał dalej śmiało przed siebie. Na wprost łazienka, można zrobić co nieco. Na lewo wąski korytarzyk prowadzący do Waszej sypialni i ogromnej pracowni. Z sypialni weź pieniądze, są na komodzie i wyłącz komputer. W pracowni obejrzyj wszystko co się da.

Cóż, to już wszystko, warto chyba skoczyć na miasto. Wyjdź na zewnątrz, drzwi koło schodów w głównym holu. Twoje BMW czeka. Jakie to słodkie: "Nipowomsett wita Cię". Idź do handlarza nieruchomości (jedyne otwarte drzwi w mieście). Tam dowiesz się wiele i o ile będziesz nieustępliwy, zdobędziesz klucze. To nie będzie uroczne spotkanie, zachowuj się raczej bezceremonialnie i mimo jego zapewnień sprawdź szafkę obok biurka.

Z nowym kluczem wróć do domu, on musi gdzieś pasować. Swe próby zacznij od głównego holu. Są, naprawdę są. Drzwi, do których masz klucz, prowadzą do biblioteki, ta natomiast kryje wiele niespodzianek. Począwszy od otwartego czasopisma na stole, przez czarną figurkę-noż na biurku, listu w biurku, do tajemniczego kominka. Kominek niby normalny, ale wystarczy dotknąć ręką, by... Użyj figurki-noża, a ruszysz cegły i po chwili znajdziesz się w tajemniczej świątyni. Z ołtarza

weź księgę. Uważaj otwierając pudełko pod nią leżące. To może być Twoje przekleństwo!

### EPIZOD DRUGI

Jedź do miasteczka i kup chemikalia dla mężusia. W lokalnym sklepie kupisz wszystko, tylko nie zapomnij zapłacić. Gratis dostaniesz kości (beczka pod ścianą) i garść informacji. Wracając, nie omieszkać wstąpić do pośrednika handlu nieruchomościami, choć może to nie jest zbyt odpowiednia chwila, oraz do antykwariatu. Ach, ta sława, wystarczy autograf, aby zyskać przychylność. Skorzystaj z tego i pytaj do upartego. Każda przekazana Ci przez panią antykwariusz informacja wyjaśni wiele spraw. Obejrzyj dokładnie regały.

Przed powrotem do domu spróbuj dostać się do posiadłości starego Malcolma leżącej na uboczu miasteczka. Kości złagodzą psa, ale nic na razie nie jest w stanie przekonać gospośi.

Wróć do domu i oddaj przepychacz rur (w płynie - taki "krecik") mężowi, pierwsze piętro zamkniesz drzwiami korytarza.

### EPIZOD TRZECI

Ach, te czwartkowe rodzinne obiady; jaka rodzinna atmosfera. Popatrz na drzewo, czyjaś głowa wystaje zza konarów. Jak na pierwsze spotkanie, było ono mało owocne, więc nie pozwól chłopcu uciec, idź za nim do stodoły.

Jedyne co możesz zrobić, to pomóc kobiecie szamoczącej się na górze. Wejdź po drabinie, weź widły i widłami... nie kobietę, tylko linę od dźwigu zbożowego. Teraz tylko przywiąż poszkodowanego.

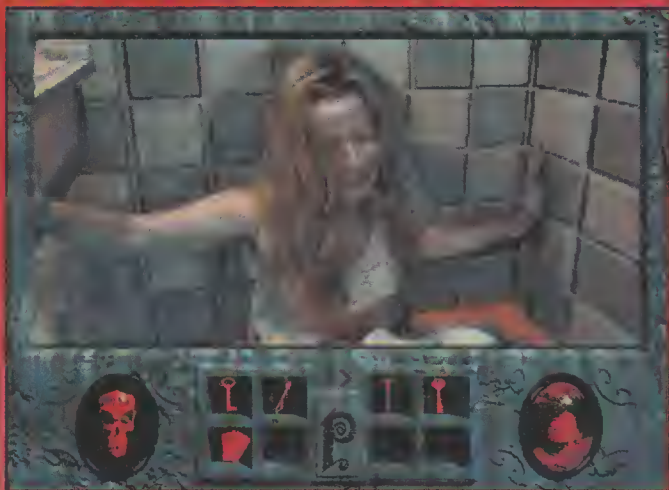


waną i w dwójkę (razem z chłopakiem) wyciągnijcie ją z dziury. Pomoc się opłacała, masz już teraz dwójkę pracowników. Uratowana przez Ciebie Hariet i jej syn Sayrus za schronienie i jedzenie będą Ci wiernie służyć. Nie wychodź ze stodoły, sprawdź otwór, z którego uwolniłeś Hariet. Każdy gwoździć może się przydać.

Idź do domu i spróbuj otworzyć zamknięte do tej pory drzwi (drugie piętro, zaraz przy schodach). Gwoździem usuń tkwiący w zamku z drugiej strony klucz, a następnie wyciągnij go spod drzwi pogrzebaczem. Znajdziesz się w wieży. Tam dokładnie przeszukaj pokoje i zabierz tajemniczą książkę. Przyda Ci się ona szczególnie, jeśli miałeś akurat zamiar jechać do Malcolma. Jej widok przekona jego gospozię. Rozmowa będzie nader ciekawa. Po wyjściu pamiętaj - dom czeka na Ciebie.

#### EPIZOD CZWARTY

Zaczyna się niezłe! Zejdź na parter i spotkaj się ze swoją nową pracowniczką, wydaj jej dyspozycje i daj gazetę oraz karty do tarota. Idź za nią do kuchni i wysłuchaj wróżby.



Teraz musisz udać się do szklarni i obserwatorium. Wyjdź z domu. Namów Sayrusa, aby przestał się bawić z Twoim kotem i pokazał Ci drogę. Prowadzi ona przez przesmyk i chłopak musi Ci pomóc przewrócić drzewo. Idąc, patrz dokładnie pod nogi, soczewka przyda się do lunety, a przez nią można zauważyć coś ciekawego, np. jeszcze jeden pokój na wieży. Wracając, zajrzyj do szklarni, weź łopatkę leżącą po lewej stronie na ziemi i... Mimo tego, co tam widziałeś, wróć do szklarni jeszcze raz i sprawdź wszystko dokładnie, szczególnie dużą donicę.

Wracaj do domu (o, jakiś gość montuje telefon) i spróbuj potwierdzić swoje przypuszczenia dotyczące wieży. Dziwna ściana, mocno rzucająca się w oczy, na pewno podda się ciosom młotka i nóg. Jak zawsze, sprawdź wszystko bardzo szczegółowo, zwłaszcza kufier. Weź spinkę. Sprawdź, jak idzie telefonistka.

#### EPIZOD PIĄTY

To nie był dobry dzień. Zejdź na dół i przyjmij zaproszenie na seans spirytystyczny. Idź do szopy, może być ciekawie. Gdy już otrząśniesz się po spotkaniu z du-



chem, wróć do domu. Chyba coś zmieniło się w pracowni?! Skąd ten rzutnik do przeźroczy na środku? Smok wskaże Ci drogę.

W podziemiach zjedź na dół windą i idź na wprost, a znajdziesz się w ukrytym teatrze. Ostrze gilotyny - coś Ci to przypomina? Wejdź za kulisy i sprawdź dokładnie szafę. Wróć na salę główną teatru i otwórz drzwi... Kogo my tu mamy ??!

#### EPIZOD SZÓSTY

Nie ma to jak małżeńskie rozmowy. Kto zjadł kota? Po miłej i krótkiej pogawędce z telefonistką warto odwiedzić miasto, szczególnie starego znajomego Malcolma. Przyda Ci się zdjęcie znalezione w szafie. Nareszcie wiesz, co się dzieje, kto z kim i dla czego. Wracaj do domu, ON czeka na Ciebie. Telefon gotowy, ale nawet w razie kłopotów nie zadzwonisz już do telefonisty (patrzcie państwo, jak ci mężowie zmieniają się po ślubie).

#### EPIZOD SIÓDMY

Tego nie można tak zostawić. Idź do kaplicy, tam znajdziesz ukryte drzwi (po prawej stronie, patrząc na kominkowe wejście).

Boże, co za grobowy nastrój. Weź krzyżyki i wróć do teatru. Sprawdź, co to za maszyna stoi w rogu na scenie. Niezła historia. Wejdź do garderoby i przeszukaj znaną tam kamizelkę Dona. Śliczny bałwanek, prawda? Idź na górę i zobacz, co słychać u mężusia.

#### ZAKOŃCZENIE

Krótko i hasłami (choćbyś coś zrobił sam): kwas, księga, bałwanek, dźwignia - zrób to!

Otwarte tajne przejście, w dół, rura nad dziurą, blokada drzwi, na podium, księga, talizman ze zwłok, znaczek, palec, krzyż.

I znów świat jest wolny od Zła.

Robert Rutkowski





# DUNGEON MASTER 2

## (rozwiązanie)

Producent: Interplay/FTL

O **Dungeon Master 2** pisa-  
liśmy już w ŚGK 9/95. Tym ra-  
zem przygotowaliśmy dla Ciebie  
garść porad, jak przeżyć w świe-  
cie lochów oraz dodatkowo peł-  
ne rozwiązanie gry. Do dzieła!

### SZTUKA WALKI

Walka w **DM2** jest jednym  
z najważniejszych, najnudniej-  
szych, najbardziej czasochłonných  
i najbardziej denerwujących za-  
jęć. Oczywiście, aby dobrać do  
końca gry, należy być w niej do-  
brym, a nawet bardzo dobrym.  
Jak to zwykle bywa, trening czy-  
ni mistrza, więc ćwiczyć walkę  
należy na czym tylko się da. Dla  
początkujących dobre będą nie-  
toperze, ci bardziej doświadczeni  
mogą iść się zabawić z Wikingami  
(to ci, co mają po dwa  
topory; tak przy okazji, na tych  
toporach można nieźle zarobić).  
Do likwidowania wszelkiego nie-  
przyjemnego paskudztwa służy  
26 rodzajów wszelkich broni. Do-  
brze wychowany Gracz może so-  
bie kupić odpowiednie akcesoria  
w sklepie (zarabiając najpierw na  
handlu martwymi nietoperzami),  
jednak Gracz prawdziwy nie da  
zarobić wstrętnym gnomom i broń  
zdobędzie, grzecznie prosząc ja-  
kiegoś stwora, aby mu oddał swo-  
ją maczetę czy inny topór. Do te-  
go (do grzecznego proszenia) oczy-  
wiście potrzeba już jakiejś broni,  
ale to żadna plama na honorze,  
gdy kupi się w sklepie podręcz-  
ny sztylet.

Przejdźmy do konkretów.  
Z wspomnianych 26 rodzajów bro-  
ni warto zwrócić uwagę tylko na  
kilka:

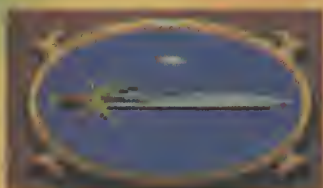


- **WAR CLUB** - nabijana  
gwoździami maczuga, bardzo ta-  
nia i bardzo skuteczna. Idealna  
na początek gry, bo stać na nią  
każdego, a jej skuteczność do-  
równuje innym, bardzo drogim,  
broniom.

- **TECHMACE** - bardziej re-  
prezentacyjna wersja **WAR CLUB**.



Kosztuje co niemiara, ale też jest  
chyba najbardziej skuteczną bro-  
nią.



- **EXCSYMIR** - jedyny god-  
ny uwagi miecz. Przy wykona-  
niu nim **MELEE** zadaje cios  
podwójnie. Jego wadą jest astro-  
nomiczna cena, ale można też go  
znaleźć na jednym z wyższych  
poziomów wieży.

Do walki nadają się też nie-  
które laski czarnoksiężskie (staff).  
Ale o tym w sekcji o magii.

### FINANSE

**DM2** oferuje całkiem wiary-  
godny świat, więc nie mogło w  
nim zabraknąć pieniędzy. Do  
czego w **DM2** służą pieniądze?  
Cóż, to proste - do wydawania.



A oto co można wydawać:

- miedziaki (mają umowną  
wartość 1),
- srebrne monety (wartość 4),
- złote monety (wartość 16),
- zielone kryształy (wartość  
64),
- czerwone kryształy (war-  
tość 256),
- niebieskie kryształy (war-  
tość 1024).

Wydać to można w ośmiu  
sklepach prowadzonych przez  
gnomy. Sklepy są dosyć spe-  
cjalistyczne. W jednym są tylko  
artykuły spożywcze (o ile zdechły

nietoperz lub szaszłyki z robala  
można uznać za artykuł spożyw-  
czy), w innym zbroje, a w jesz-  
cze innym zestawy małego ma-  
gika. Niektóre typy sklepy wys-  
tępują podwójnie i co ważne, ce-  
ny w nich są zróżnicowane. A sko-  
ro tak, to nic nie stoi na prze-  
szkodzie, aby bardziej wytrwały  
Gracz (odległości między tymi  
sklepami są dosyć duże) pokie-  
rował grupą spekulantów-amato-  
rów. Na różnice w cenach należy  
zwracać baczną uwagę. Na przy-  
kład w sklepach za Wikingami  
(ci z dwoma dużymi toporami) za  
topór można dostać 1 złotą mone-  
tę, a w sklepie przy punkcie star-  
tu już o dwa zielone kryształy wię-  
cej. Rachunek jest prosty. Poza  
tym w **DM2** pieniądze rosną na  
drzewach. No, dokładniej to rosną  
w ziemi. Zielone kryształy moż-  
na znaleźć na poziomach pod  
ziemią (poziom -1) i jako jedyne  
odtwarzają się po pewnym cza-  
sie.

I jeszcze jedna uwaga. Wła-  
ściciele sklepów to gnomy nic w ci-  
mię bite. Sprzedawcy zawsze ma-  
ją wynajętego ochroniarza (taki  
miły pan we wniecie) i/lub zainsta-  
lowany układ antyrozbojowy, któ-  
ry rozprawi się z każdym rozwy-  
drzonym klientem. Radzę w skle-  
pach zachowywać się przyzwoi-  
cie i nie wypróbować w nich  
nowo nabytej umiejętności rzuca-  
nia kuli ognistej.

### KUCHNIA POLSKA

Jeść i pić musi każdy, także  
bohaterowie **DM2**. Na szczęście,  
jedzenie dosłownie pęta się pod  
nogami i przelatuje nad głowami.  
Niemał każde zwierze poja-  
wiają się w **DM2** nadaje się do  
konsumpcji. Niektóre z nich nie  
wyglądają zbyt apetycznie - np.  
martwy nietoperz lub to, co zostaje  
po zabicu takich dużych glizd  
szczerzących zęby na spokojnie  
przechodzących wędrowców - ale



wszystko da się zjeść. Jedzenie  
najwyższej klasy można uzyskać  
zabijając (o, przepraszam - usy-  
piając) zwierzę wyglądające jak du-  
ży jaszczur. Daje ono zazwyczaj  
cztery platy wysokokaloryczne-  
go i krwistego mięsiva - pożywie-  
nie dla prawdziwych Graczy. Na  
polach można też znaleźć jabłka  
i grzybki. Tymi pierwszymi po-  
żywi się tylko zdesperowany  
Gracz (wiadomo - jabłka jedzą  
dzieci z przedszkola, a nie po-  
gromcy Zła), grzybki natomiast  
lepiej jest sprzedawać niż próbować  
je zjadać (z reguły są trujące).  
Oczywiście, jak komuś nie chce  
się ganiać po łąkach i lasach  
w poszukiwaniu robali, to w skle-  
pach zawsze jest pełen asortyment  
pożywienia.

Sprawa napojów, tych nie-  
magicznych, jest w **DM2** potrak-  
towana trochę po macoszemu. Na-  
pić się można wody, albo... wo-  
dy, choć oczywiście zawsze po-  
zostaje... woda. Trochę to nudne,  
ale cóż. Na szczęście, woda jest  
za darmo. Na całym terenie **DM2**  
(i w lasach, i w wieży) szaleni hy-  
draulicy zainstalowali krany ze  
zdrową wodą. Jest ich tyle, że wca-  
le nie trzeba nosić ze sobą za-  
pasów tej cieczy. Z jedzeniem nie  
jest już tak różowo. O ile w pod-  
ziemiach i na poziomie 0 (lasy  
i łąki) zawsze można coś upolo-  
wać, to w wieży nie ma nic, co  
dobyłoby się zjeść. Dlatego też za-  
wsze trzeba mieć ze sobą zapas  
jedzenia. Polecam **STEAK** - bar-  
dzo pożywne.

### NIE SZATA ZDOBI SKRZATA

Sklep sprzedający ubranka  
można omijać z daleka. Wszel-  
kiego rodzaju płaszcz i tuniki na  
dłuższą metę do niczego się nie  
przydają. Co innego sklep ze zbro-  
jami i tarczami. Dobra zbroja zro-  
bi z Ciebie wojaka. Niestety, trze-  
ba mieć trochę w sakwie, aby móc  
sobie kupić coś lepszego, niż we-  
lurowy kubraczek z naszywanymi  
żetonami do automatów. Bardziej  
zamożnych zapraszam do  
ilustrowanego przewodnika po że-





lastwie (tylko tym bardziej przydatnym):

- FIRE - nic wspaniałego, ale ochraniające na kolana wykonane w tej technologii zwiększają ciężar, jaki może przenosić osobnik w nie wyposażony.



- TECH - bardzo dobra zbroja, ale też dosyć droga i bardzo ciężka. Jeśli stać Cię na nią i postać jest odpowiednio silna, to warto ją mieć.



- RA SAR - zbroja w charakterystyczne czarno-białe łaty, również dosyć dobra. Jej największą zaletą jest fakt, że w wieży można znaleźć dwa prawie pełne komplety tej zbroi.



- TECH SHIELD (tarcza tech) - warto mieć przynajmniej jedną. Tylko za jej pomocą można używać teleportów rozsianych po całym terenie gry. Wystarczy stanąć na kole teleportu i użyć polecenia TELEPORT z tech tarczy. Wszystkie teleporty przenoszą do teleportu koło miejsca startu.

Inne tarcze są takie sobie i bardziej się opłaca trzymać w drugiej ręce jakąś broń.

### Magia

Zestaw czarów w większości pochodzi z pierwszej części **Dun-**

**geon Master**. Kilka zanikło (czyżby magowie w ciągu wieków zapomnieli niektóre zaklęcia?), pojawiły się za to inne (w tym roku nagrodę Nobla w dziedzinie czarów kapłańskich otrzymuje...). Czarzy w DM2 to połowa sukcesu, więc każdy szanujący się Gracz powinien umieć je na pamięć:

### Zaklęcia kapłańskie

#### 1. Napoje:

YA - podwyższa poziom sił życiowych,

VI - napój leczący,

YA BRO - magiczna tarcza,

VI BRO - odtrutka,

YA BRO DAIN - napój mądrości,

YA BRO NETA - napój żywotności,

OH BRO ROS - podwyższenie poziomu kłębności,

FUL BRO KIJ - napój siły,

ZO BRO RA - napój mana.

#### 2. Czary:

YA IR - magiczna osłona grupy (praktycznie nieprzydatne).

YA IR DAIN - jeszcze jedna magiczna osłona (też mało użyteczne),

FUL BRO NETA - magiczna, ogniowa tarcza dla całej drużyny,

ZO BRO ROS - magiczna chmura chroniąca przed ognistymi kulami,

ZO EW NETA - kula strażnicza, pilnuje tylko jednego miejsca, ale wystarcza na dosyć długo (GUARD MINION).

### Zaklęcia czarodziejskie

#### 1. Czary:

FUL - czar oświetlający,

ZO - zamyka wrota Złego (niebieskie wykwyty na ścianach),

YA EW - niebieska muszelka (właściwie to nie wiadomo do czego służy),

OH VEN - trująca chmura, może być wystrzelony przez zamkniętą kratę,

FUL IR - ogniasta kula - popularny fireball, podstawowy czar ofensywny,

DES VEN - trująca strzała, może być wystrzelona przez zamkniętą kratę,

DES EW - niszczy niematerialne istoty,

OH EW SAR - niewidzialność,

OH KATH RA - ogniasta strzała,

OH KATH ROS - magiczny pocisk (ma to również KALAN GAUNTLET), nie działa na latające kule,

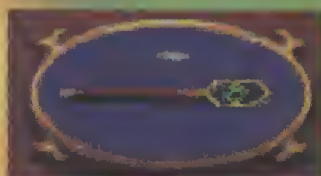
OH IR ROS - przyspieszenie ruchów drużyny,

OH IR RA - magiczne światło, świeci słabiej niż FUL, ale za to znacznie dłużej,

DES IR SAR - ciemność,

ZO EW KU - ruchoma kula, automatycznie lata za przeciwnikiem (ATTACK MINION).

Powyższe czary podane są bez pierwszego składnika, którym jest określenie mocy czaru, tak więc pełną formułą najstarszego czaru oświetlającego jest LO FUL, a najsilniejszego MON FUL (ta informacja to dla tych, którzy nie grali w pierwszą część **Dungeon Mastera** i są zupełnie "zieloni").



- EMERALD ORB - laska czarnoksiężka dobra na polowania. Czar CALM uspokaja zwierzęta, HEAL leczy niosącą ją osobę, a zaklęcie PAL DES VEN to trująca strzała.



- COMBAT STAFF - laska czarnoksiężka idealna do walki. Posiada jeden czar (HEAL) i dwa rodzaje uderzeń (SWING i MELEE).



- NUMEN STAFF - coś, co koniecznie trzeba mieć. Rodzaj dwustronnego trójzęba mogący strzelać seriami trzech fireballi. Niestety, w całym świecie DM2 istnieje tylko jedna sztuka tego cuda i w dodatku nie w sklepie, ale u bardzo wojowniczych mnichów. Jednak przy odrobinie szczęścia można zabić mnicha noszącego NUMEN STAFF i wtedy już mamy z górki. Niestety, NUMEN STAFF działa przy wykorzystaniu sił magii, a te wyczerpują się. Na szczęście można go "podładować" w wielkim kotle (znajduje się w pomieszczeniu z mnichami). I uwaga, za żadną cenę nie należy sprzedawać NUMEN STAFF. Po sprzedaniu nie da się go odkupić.

### 1001 DROBIAZGÓW

- COMPASS (kompas) - każdy wie, do czego służy. Wystar-



czy położyć go na rękę dowolnej postaci i już czubek strzałki pokazuje północ. Z pewnością będzie pomocny w zorientowaniu się w opublikowanych mapach.



- MAGIC MAP - najprostsza mapa, bez żadnych bajerów, pokazuje fragment terenu, po którym aktualnie porusza się drużyna.



- MAGIC MAP - mapa 2. generacji. Cztery przyciski służą kolejno (od lewej): pokazywanie przeciwników, pokazywanie magicznych przedmiotów (roślin) i iluzji ścian, pokazywanie strzałów wroga, zablokowanie przesuwania obrazu na mapie (pokazuje wciąż to samo miejsce).



- SCOUT MAP - mapa 3. generacji. Przyciski u dołu mają to samo działanie, co w MAGIC MAP. Wizerunek oka po prawej służy do wypuszczenia wędrującego oka. Pozwala to oglądać teren bez ruszania drużyny z miejsca.

- MINION MAP - mapa 4. generacji. Przyciski u dołu tak jak zwykle, natomiast symbole po prawej służą do sterowania dusz-



kiem-transportowcem. Od dołu: ustalenie miejsca docelowego dla duszka; duszek przenosi przedmioty z zaznaczonego miejsca do miejsca przebywania drużyny; duszek przenosi przedmioty z miejsca postoju drużyny do zaznaczonego miejsca.

- BAG (torba) - można w niej przenosić różne przedmioty. Pomocne, gdy skończyły się pola "kieszeni" we wszystkich posta-



ciach. Aby jej użyć trzeba ją włożyć postaci w dłoń i kliknąć w jej ikonkę (tej po prawej stronie ekranu). Do tego samego celu można używać znalezione kuferki.



- BOTA (bukłak) - służy tylko i wyłącznie do przenoszenia wody.

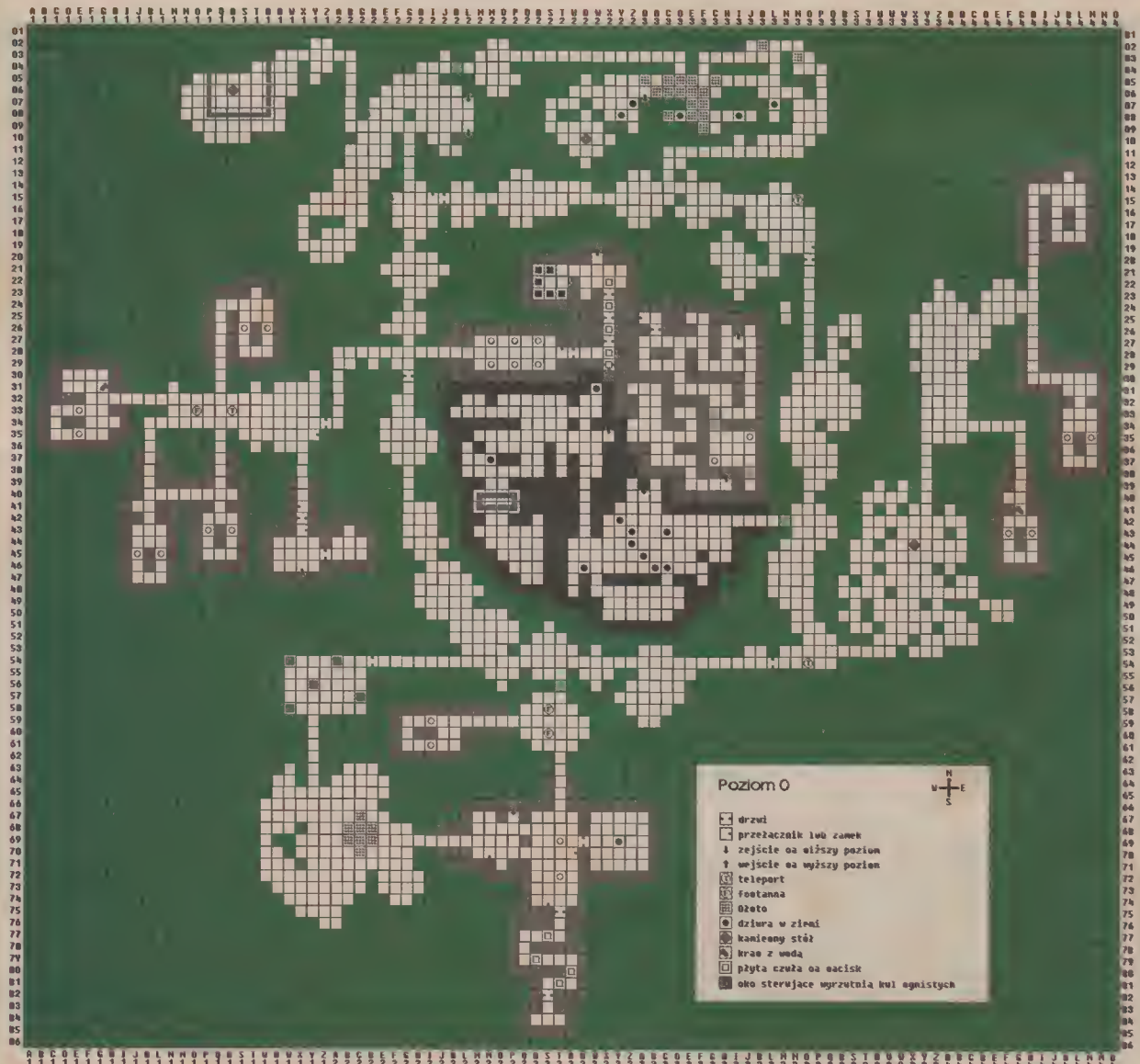
## CZTERECH WSPANIAŁYCH

### Poziom 0

Sprawa odpowiedniego doboru drużyny w grach role-playing to znowu połowa sukcesu. W DM2 nie ma z tym większych problemów. Warto mieć dwóch dobrych wojowników idących w pierwszym szeregu i dwóch dobrych magów. Jeden z wojowników jest już ustalony (Torham) wybrać więc trzeba tylko jednego. Najlepsi to Equus i Cletus oraz Bane Blade Cleaver. Z magów godnymi polecenia są Seri Flamehair i Graen Ozbor. Gdyby, nie daj Boże, któryś z członków drużyny poległ w walce, to jego szczątki należy zanieść do ołtarzyka na poziomie 0 (B2,43). Tam ulegnie on reinkarnacji i będzie jak nowy.

Po skompletowaniu drużyny czas zacząć Wielką Przygodę!

Po wyjściu z jaskini z hibernatorami znajdujesz się na poziomie 0 w punkcie (X1,46). Odsuń stół (V1,44) i zdejmij ze ściany kilim z wizerunkiem słońca. W odkrytej wnęce leży mapa, torba z jedzeniem i SOLID KEY. Kluczem otwórz drzwi (X1,42). W sklepie z żywnością na stole (G1,30) leży RA KEY (oznaczony nie słownie, lecz symbolem RA). Warto przeszukać fontannę, leży w niej trochę grosza. Kluczem RA otwórz drzwi (Z1,34). Idź do (R1,6). Leży tam na kamienny stole fragment CLAN KEY, LIGHTNING KEY, MAGIC MAP i torba z jedzeniem. Za pomocą LIGHTNING KEY otwórz drzwi na polu (J2,15). Za nimi grasuje krasnolud okradający podróżnych. Swoje łupy składa na polu (G3,19).



Poziom 0

- drzwi
- przełącznik lub zawór
- ↓ zejście na niższy poziom
- ↑ wejście na wyższy poziom
- ⊞ teleport
- ⊞ fontanna
- ⊞ Ołtarz
- dziura w ziemi
- ⊞ kamienny stół
- ⊞ kran z wodą
- ⊞ płyta czuła na nacisk
- ⊞ oko sterujące wyrzutnią kul ognistych



Za obszarem opanowanym przez wilki, na kamiennym stole (U2,10) leży kolejny fragment CLAN KEY, jeszcze jedna mapa i MOON KEY. Podniesienie tych przedmiotów otwiera przejście w (K2,4) więc nie trzeba wracać przez wilcze pole. Za pomocą MOON KEY otwórz drzwi (O3,20). Za nimi biegają dwaj kolejni krasnoludzy złodzieje składający ukradzione rzeczy na polach (S3,25) i (S3,27). W tym drugim miejscu leży tarcza RA SAR. Idź do (X3,44). Na kamiennym stole leży tam trzeci fragment KLAN KEY i IR KEY. Uważaj na wikingów. Zachowuj się podobnie jak krasnoludzy złodzieje i wyrwij broń z rąk. Kluczem IR otwórz przejście na (L3,54). Tu przy odrobinie pecha po raz pierwszy spotkasz latające kule - największe utrapienie w DM2. Idź na cmentarz - wejście na (K2,54). Przejdź szybko koło ducha i żywych drzew do kamiennej budowli (J2,69). Tam bądź ostrożny. Nie wchodzić na drewniane płyty. Na polu (N2,70) przełącz przełącznik. Za znikniętym fragmentem muru leży MAGIKAL BOX i FUL KEY. FUL KEY otwiera drzwi (T2,75). Aby tam dojść musisz ominąć dwie ruchome dziury. Pomoże Ci w tym czar zamrażający (FREEZE) na MAGIKAL BOX. Zatrzymuje on na chwilę ruch dziur. W (S2,84) za kilimem we wnęce leży trochę pieniędzy, GUARD MINION, FURY (bardzo dobry miecz) i OH KEY. Kluczem tym otwórz drzwi (V2,69). Na stole (Y2,69) leży ostatni kawałek KLAN KEY. Jednak wszelkie próby jego wzięcia spełniają na niczym - stół jest magiczny i zawsze obraca się tak, abyś nie mógł zabrać klucza. Połóż na niego jakąś monetę (miedziak wystarczy), a pojawi się gnom i odwróci stół w swoją stronę. Masz już wszystkie cztery fragmenty KLAN KEY. Możesz iść otworzyć nimi drzwi (U2,28). Po drodze możesz zajrzeć do fontann (S2,58), (S2,60) - leżą tam czerwone kryształy. Po otwarciu drzwi przez KLAN KEY uwa-



żaj na pole (X2,28). Przelatuje tamtędy ognista kula (na szczęście, tylko raz), tak więc po wejściu na nie najlepiej szybko się cofnij i przeczekaj, aż kula przeleci. Teraz musisz wcisnąć przyciski na polu (X2,29) w odpowiedniej kolejności. Najpierw ten na wschód, potem zachód i południe (E,W,S).

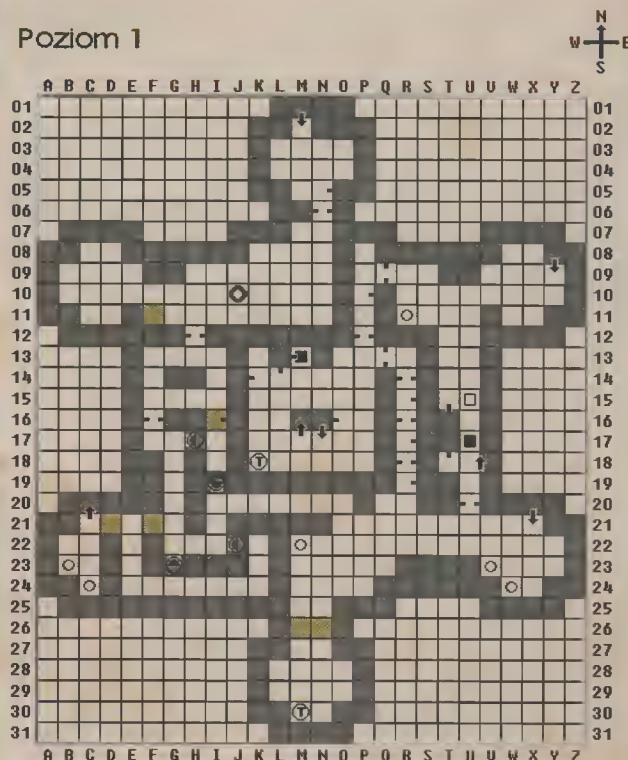
Następnie szybko przez podnoszące się kraty. Aby to się udało, konieczne jest użycie czaru przyspieszającego i czasami wyrzucenie wszystkich ciężkich przedmiotów oraz zdjęcie zbroi. We wnęce (U2,21) leży GOLD KEY i MINION MAP. GOLD KEY przyda się do wyjścia z wieży -

otwiera zatrzaśnięte za Tobą drzwi (U2,28). Schodami (W2,20) wchodzisz na poziom 1.

### Poziom 1

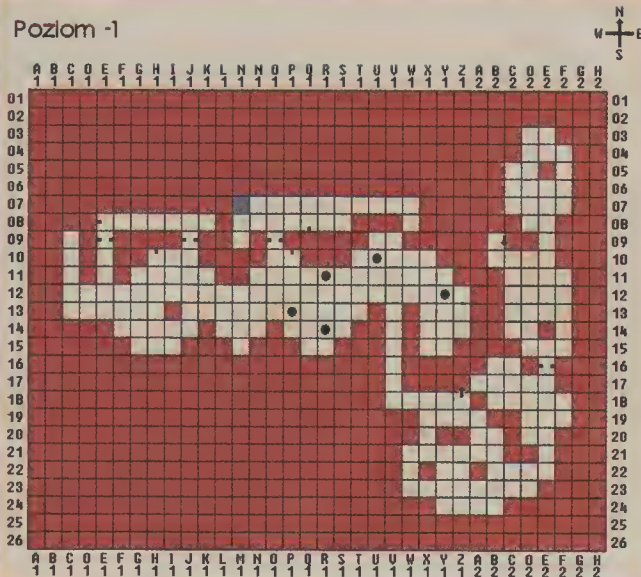
Wychodzisz w punkcie (M,2). Otwórz drzwi (N,6) pociągając za sznur. Na dźwięk gongu przyjdzie mnich i wpuści Cię do środka (tu przy odrobinie szczęścia, zdolności i wytrwałości możesz wybieć do nogi wszystkich mnichów i ostatniemu odebrać NUMEN STAFF). Idź do (H,12). W polu (I,16) jest iluzja ściany i przełącznik powodujący zniknięcie ściany (I,18). Zdejmij dwie metalowe płyty i wyjmij oczy znajdujące się pod nimi. Oczy te sterują wystrzeliwaniem kul ognistych w korytarzu, w który za chwilę wejdiesz. Stań na (F,13) i rzuć czymś tak, aby spadło na płytę (I,13). Można do tego celu wykorzystać mapę z okiem. Wypuść oko z mapy i ustaw nad żądanym miejscem. Każdy przedmiot rzucony w stronę oka zatrzyma się na nim i spadnie tam gdzie ono stoi. Po zaktywizowaniu płyty (I,13) szybko wbiegnij w drzwi (F,16). Na polu (G,21) uskoocz w bok (w iluzję ściany po prawej) aby schronić się przed nadlatującą ognistą kulą. W polu (B,22) leży kółko zębate - weź je. Odłącz oczy na polach (G,24) i (K,22). W (Q,20) leży kółko zębate i EYE OF TIME. Jedno z kół zębatach włóż w puste miejsce (R,19), co otworzy drzwi. Teraz czeka Cię zabawa w kółko graniaste. No, może niezupełnie - cała rzecz polega na tym, aby włożyć kółko na kółko, otworzyć drzwi, zabrać kółko, przejść przez drzwi, założyć kółko, otworzyć drzwi, zabrać kółko... I tak trzy razy. Żeby nie było za łatwo, musisz to zrobić bardzo szybko, bo w podłodze otwierają się zapadnie. Nie obejdiesz się bez czaru przyspieszającego ruchy, a i czar FREEZE z EYE OF TIME nie zaszkodzi. Po przejściu przez wszystkie drzwi czeka Cię mała potyczka z większą ilością latających kul. Kule

### Poziom 1





Poziom -1



wylatują z takich niebieskich wykwitów na ścianach. Zamykasz je czarem ZO (działa, niestety, tylko na krótko). W (O,13) leży YA KEY, a w (K,13) kółko zębate. Jeśli nie masz żadnego, to weź je ze sobą. YA KEY wkładasz w slot na polu (M,13). Kliknięcie w przełącznik (L,14) otworzy drzwi (P,12). Klucz YA będzie Ci jeszcze potrzebny. Kolejne przełączenie (L,14) powoduje, że klucz spada na poziom -1. Lepiej nie wskakuj za nim, bo upadek przez dwa poziomy jest dosyć niebezpieczny. Przerzuć przełącznik (O,16) zejź po drabinie (N,17) na poziom 0. Pojawiasz się na poziomie 0 w punkcie (X2,35). W (K3,42) otwiera się bezpośrednie wyjście do lasu (warto z niego skorzystać i iść coś upolować). Po drabinie (A3,40) schodzisz na poziom -1.

Poziom -1

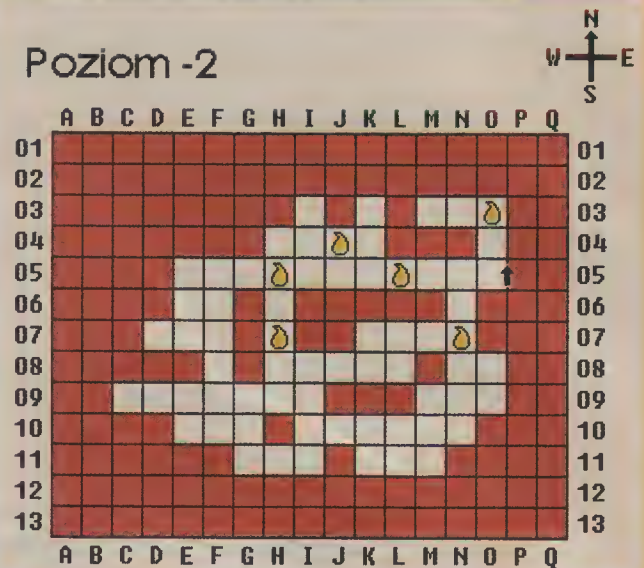
Zaczynasz w (Z1,18). Za korytarzem (V1,13) krąży dość odporny na ciosy mutant walczący za pomocą bardzo niebezpiecznych trujących obłoczków. Możesz go zabić za pomocą własnych kul (czar ZO EW KU) lub zwabić go do zginiatarki. Wejście przy (J1,9), przełącznik uaktywniający drzwi wyjściowe (E1,8). W miejscu śmierci potwora znajdziesz BLOOD KEY. Nie zapomnij też zabrać YA KEY, leży w (V1,9). Jeśli chcesz zostać bogaty, to spadnij na poziom -2. W ścianach znajdziesz kilka niebieskich kryształów. Na poziomie -1 kluczem BLOOD otwórz drzwi (O1,9). W (Q1,8) znajdziesz przycisk uruchamiający pole teleportacyjne (M1,7). Przeniesie ono Ciebie z powrotem na poziom 0 na pole (N2,38). Razem z Tobą przez teleport przedostają się golem. Ich głównym zadaniem jest roz-

palanie ognia na palenisku (U2,34). Najpierw musisz zniszczyć kulę pilnującą tego miejsca. Zapal ogień, wrzucając w palenisko rozżarzone węgle (PYRO). Jeśli przy drabinie prowadzącej na poziom 1 postawisz kilka kul wartowniczych, to ogień będzie palił się dłużej, bo obca kula nie będzie mogła do niego dotrzeć. Po drabinie (X2,35) wróć na poziom 1. Za pomocą YA KEY otwórz drzwi (Q,9). Otwierając i zamykając się dziurę w podłodze możesz przekroczyć, wykorzystując w dość niestandardowy sposób mapę z duszkiem. Prawdziwy Gracz od razu wpadnie na to, jak to zrobić, więc nie będę mu psuł zabawy. Jeśli nie domyślasz się o co chodzi, to przejdź ją "na refleks" (czar przyspieszający, zdjęcie zbroi, itp.). Po drabinie (U,18) wdrap się na poziom 2.

Poziom 2

W (O,12) włóż zębatkę na kolek. Jeśli nie masz żadnej zębatki, to jedna leży w (H,18). Latający kuferek zagnaj do komnaty z wyrzutniami kul ognistych (M,5) i tam go wykończ (postaw pole anti-fireball'owe i biegnij po płytach uruchamiających wyrzutnie). W zestrzelonym kufurze są STORM RING, MAGIKAL BOX i najważniejsze - VACUUM FUSE. VACUUM FUSE umieść na ścianie w (H,9). Pozwoli to Ci otworzyć drzwi (F,10). Po utworzeniu tych drzwi konieczne zabierz VACUUM FUSE z powrotem (no, chyba, że masz jeszcze jedno). Z wnętrza (B,9) zabierz MASTER KEY. Włóż go dziurki (S,12) i otwórz drzwi (R,13). MASTER KEY konieczne zabierz ze sobą. Jest to tzw. "klucz serwisowy" i otworzysz nim jeszcze parę drzwi. W korytarzu z przełącz-

Poziom -2



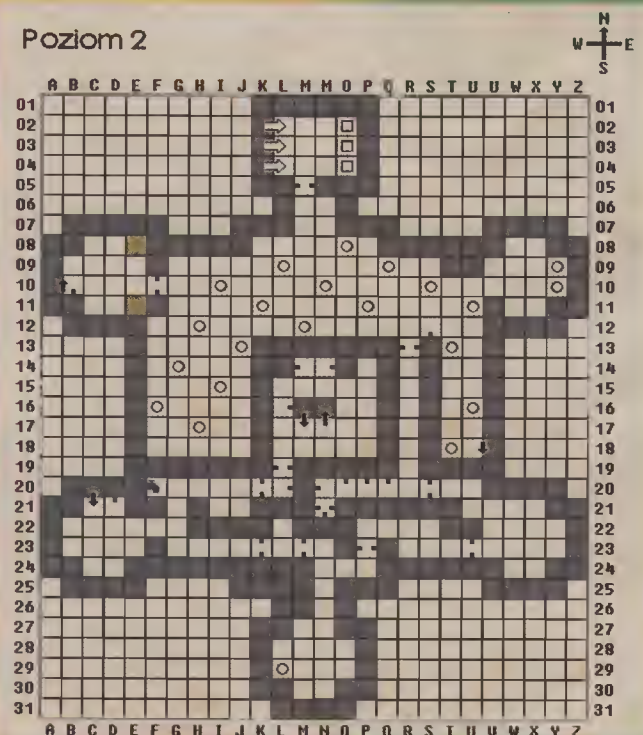
nikami przełącz wszystkie w pozycję "w górę". Przełączniki otwierają drzwi. Gdyby któreś były mimo tego zamknięte, wróć do przełączników i z włączoną mapą pobaw się nimi, aż wszystkie drzwi staną otworem. Drzwi (L,19) otwórz przy pomocy MASTER KEY. Uważaj, za nimi czai się kulka strażnicza - przygotuj zaważsu kilka swoich kul. Z (L,15) zabierz CROSS KEY, w (K,17) umieść VACUUM FUSE, a w (M,14) i (N,14) włącz tłoki. CROSS KEY opuszcza drabinę (B,10), po której wejdź na poziom 3.

Poziom 3

Stoły tarasujące drogę porąb na kawalki. Idź do (P,20). Kolo

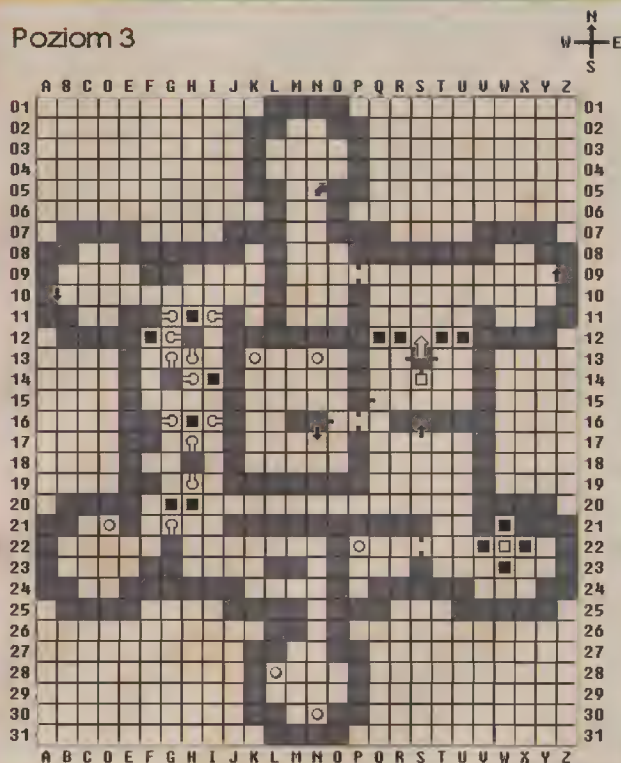
taranów spychających do otworów w podłodze przejdź wykorzystując czar przyspieszający i własny refleks. Przebiegnij koło ruchomych pól teleportacyjnych. MASTER KEY'em otwórz drzwi (P,16). W (L,13) i (M,13) odkręć zawory na rurach z wodą, a w (J,14) i (J,17) zawory na rurach z płonącym gazem. Dźwignią na (O,16) opuść drabinę (N,17). Musisz teraz wrócić na poziom 1 i uruchomić maszynę parową. Włącznik na (K,14). Maszyna działa tylko wtedy, gdy odkręcone są zawory z wodą i pali się palenisko na poziomie 0. To ostatnie często gaśnie, więc jakby co, to idź je zapalić. Wróć na poziom 3. W pomieszczeniu przedzielonym pasem otworów w podłodze ustaw

Poziom 2





### Poziom 3

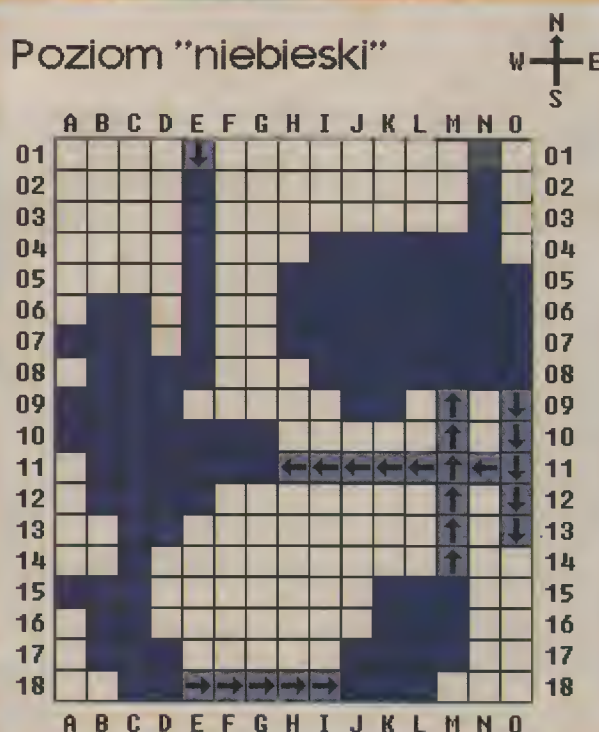


lustra przełącznikami (R,13), (T,13) i (S,14) tak, aby ognista kula wystrzelona wejściem na płytę (S,14) dolatywała na Twoją część komnaty. Wówczas stań w miejscu, gdzie przelatował fireball i wystrzel swojego w przeciwnym kierunku. Powinien on uderzyć w przełącznik i usunąć zapadnie z Twojej drogi. Po drabinie (Y,9) wyjdź na poziom 4.

### Poziom 4

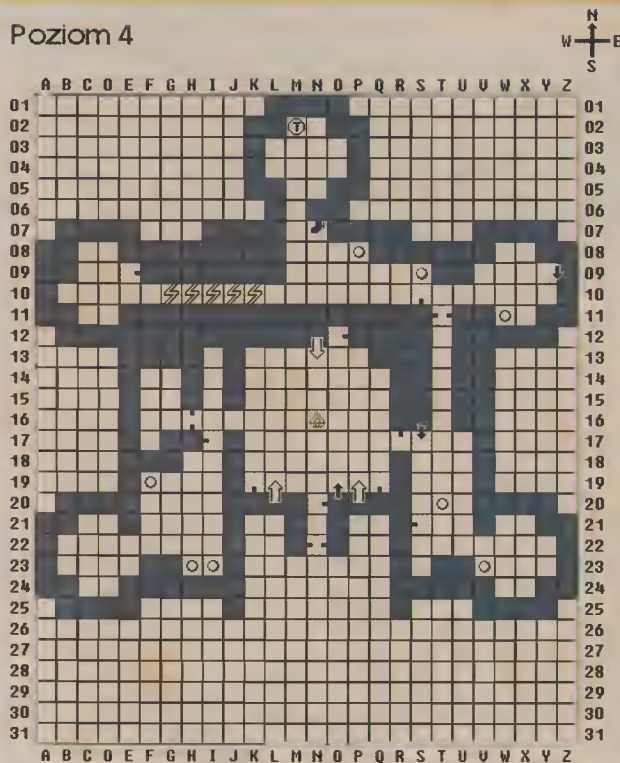
Używając czaru przyspieszającego i refleksu, przebiegnij korytarz z iskrownikami. Z wnętrza (B,10) zabierz ONYX KEY. Możesz zabrać na raz tylko jeden klucz. Jeśli magiczny krąg nie chce Cię wypuścić, to odrzuć drugi z kluczy (SKULL KEY) na miejsce. Dźwignią (F,9) wyłącz wyładowania. Za pomocą ONYX KEY otwórz drzwi (T,11). Bądź przygotowany na atak szczególnie wrednych kul (jeśli dasz im się trafić 4-5 razy, to już jesteś martwy). Przełącznikiem (R,17) opuść drabinę (S,17), która posłuży Ci później jako wejście na ten poziom. Z (S,10) wyjmij ONYX KEY i wymień go w (B,10) na SKULL KEY. Idź teraz na poziom 3 i po świeżo opuszczonej drabinie (S,17) wróć na poziom 4. SKULL KEY włożony w (I,17) uaktywnia pole teleportacyjne (H,18). Przenosi Cię ono do (F,14). Tam obróć się w stronę lustra i wystrzel kilka kul ognistych. Po odbiciu od luster zniszczą one drewniany stół, co pozwoli Ci przepchnąć stojak z ogniem i wyjść

### Poziom "niebieski"



z pomieszczenia. Lustra wypchnij do komnaty z dużym kryształem (N,16) i ustaw tak, aby kule ogniste wystrzelone z (L,19) i (P,19) mogły trafić w kryształ. Przełącz dźwignię (N,20), a potem tę na (K,19) - uruchomi to jedną z wyrzutni kul ognistych, potem przełącznik (O,12) i (Q,19). W wielki kryształ powinny trafić dwa strumienie kul ognistych i jeden wyładowań elektrycznych. Jeśli z (N,13) nie lecą błyskawice, to znaczy, że zgasło palenisko na

### Poziom 4



jdź do ostatniego służy sił Zła. Walka z nim nie należy do najłatwiejszych. Po pierwsze zapamiętaj o walce z nim za pomocą czarów. Możesz go pokonać tylko metodami konwencjonalnymi. Ze środków magicznych używaj tylko buteleczek z napojem leczącym i lasek czarnoksięskich z czarem regenerującym (HEAL). Zabić stwora możesz tylko zadając mu cios i odskakując. Uważaj przy tym, aby nie zepchnął Cię z niebieskich pól - będziesz musiał wtedy znowu wdrapywać się na poziom 4. Zapewniam, że ów Zły da się zabić, choć pamięnij o tym, że po tym zostaną Ci przy życiu wszyscy członkowie drużyny. Jeśli przeżyje Ci jeden, to i tak dobrze.

A gdy już potwór legnie u Twych stóp, to znak, że możesz na swoim mieczu wyręczyć napis "mgr Dungeon Master'owania".

Adam Gregrowicz

### Poziom "niebieski"

Wyjdź przez otwarte przejście na poziomie 4. Trafisz na tzw. poziom "niebieski". Po ruchomych polach (F,18) i (M,14) do-





Twoja przygoda rozpoczyna się w apartamencie. Znalazłeś się w nim dzięki możliwościom obecnej techniki - zostałeś po prostu przeniesiony w czasie. W pokoju znajduje się regał z figurkami. Druga od lewej zawiera ważną dla Ciebie informację. Zabierz ją i udaj się do kuchni. Zabierz z niej tak zwany Translate Biochip (Shop-Net Code 689-22-378) oraz smaczny kawałek sera Cheese Girl (Shop-Net Code 625-94-978). Po użyciu Jump-Biochip przeniesiony zostaniesz w okolice laboratorium.

Niestety, aby dostać się do środka, będziesz musiał użyć sera na lewej, bądź też prawej stronie pola. W ten sposób trafisz na... stację. Lewym korytarzem zjedź na dół, aż natrafisz na gródz. Otworzysz ją bez problemu. Za nią leży metalowa sztańga, a jeszcze trochę dalej znajdują się zablokowane drzwi. Nad nimi po prawej znajdziesz tablicę kontrolną sterującą ciśnieniem, z jakim pompowane jest powietrze do stacji. Następnie otwórz przegrodę z napisem Docking Bay. Za nią znajduje się labirynt, który pokonasz poruszając się według następującego schematu - obrót w prawo, prosto, skręt w prawo, znowu prosto, skręt w lewo, naprzód, następnie trzy razy na lewo, ponownie prosto, dwa razy na prawo, prosto, skręt w lewo, naprzód, prawo i prosto. W ten sposób powinieneś dotrzeć do pomieszczenia zwanego Scanning Room. W nim pierwszy raz natkniesz się na Arthura, na którego pytania odpowiedz dwa razy twierdząco.

Aby dotrzeć do Nexus Room, musisz aktywować przy użyciu kodu 32770 mechanizm ochronny znajdujący się nad odpowiednią śluzą.

Wykorzystując różnicę ciśnień, dostaniesz się w okolice wejścia do Nexusa. Aby je otworzyć musisz odpowiednio ustawić kolorowe kulki. Nie powinieneś mieć z tym większych problemów. Jeżeli nie możesz dać sobie rady, zrób to w następujący sposób: znajdującą się najwyżej zieloną kulkę przesunij jedno pole do góry, najniższą czerwoną na wolne pole w dół, środkową czerwoną jedno pole do góry, a środkową zieloną na pole w środku. Dopiero teraz przesunij najniższą zieloną kulkę jedno pole do góry, najniższą czerwoną zupełnie w dół, środkową czerwoną dwa razy na dół. Nie, nie, to jeszcze nie koniec. Następnie

najwyższą czerwoną dwa razy na dół, najwyższą zieloną przesunij w dół, a leżącą pośrodku zieloną kulę na wolne pole. Dalej przełóż leżącą najwyżej zieloną o dwa pola w górę, a środkową czerwoną raz w dół. Teraz musisz już tylko przestawić najwyższą czerwoną dwa pola w dół, zieloną natomiast do góry i... udało Ci się. Prawda, że proste?

Od tego miejsca towarzyszyć Ci będą agenci Arthura. Niestety, nie możesz użyć tej samej drogi, dlatego też przenies się przy użyciu Jump-Biochip (funkcja Recall) z powrotem do swojego apartamentu. Zabierz z niego jeszcze jeden kawałek sera. Następnie ponownie udaj się do laboratorium i dalej w kierunku stacji, tym razem jednak wybierz prawe przejście. Po krótkiej wędrówce natkniesz się na zamkniętą śluzę. Dzięki Arthu-

rowi nie będzie to jednak dla Ciebie stanowiło żadnego kłopotu. Zabierz ze sobą kapsułę leżącą na ziemi i udaj się do transportera. Uruchomisz go zielonym przełącznikiem.

Po dotarciu na drugą stronę użyj windy i przenies się piętro wyżej. Tam, przy użyciu wentyla bezpieczeństwa, uzupełnij zapasy tlenu. Na tym poziomie znajdziesz sterówkę, której prawa część reguluje rozdzielanie tlenu dla stacji.

Następnie przenies się przy użyciu windy jeszcze jedno piętro wyżej. W znajdującym się tam transporterze znajdziesz pojemnik (po lewej stronie). Wypełnij go piętro niżej przy wentylu bezpieczeństwa wodą. W tym celu będziesz musiał przystawić pojemnik do niebieskiego wentyla i przekręcić żółty kran.

Przejdź na górę, wejdź do transportera i udaj się do wydziału sekcji badawczej. Znajdziesz tam gródz z napisem BioMass. Otworzysz ją dopiero wtedy, gdy w pomieszczeniu obok znajdzie się tlen. Aby tego dokonać, użyj znajdujących się na przeciwległej ścianie przełączników. Pierwsza rzeźba po lewej stronie korytarza jest poszukiwanym przez Ciebie dowodem. Zanim ją weźmiesz, musisz na dolnej części piedestału ustawić rezonator na 11 kHz i aktywizować go przy użyciu zielonego przycisku.

Kiedy tylko zdobędziesz pierwszy z dowodów, znajdzie się bezpiecznym miejscu zostaniesz przeniesiony do... średniowiecza, do Chateau Gaillard. Niestety, jeszcze nie dopracowano do końca wehikułu czasu, tak że wyładowałeś





w wieży zaraz za plecami strażników. Na szczęście, po krótkiej chwili nie będziesz miał z nimi większych kłopotów. Jedyna droga w dół prowadzi schodami, od których na pierwszym piętrze odchodzi korytarz w lewo. Doprowadzi Cię on do drzwi, jednakże teraz otworzyć będziesz mógł tylko prawe. W ten sposób znajdziesz się na blankach.

Udaj się na prawo. Przy pierwszym oknie po prawej stronie znajdziesz hak. Zabierz go i idź blankami aż do rogu, po czym skreć na lewo. Kiedy tylko kula armatnia uderzy w mur, udaj się w tamto miejsce i przejdź na prawo po dachu na krużganek, a dalej do znajdującej się na prawo od niego kuźni. W niej za drzwiami znajdziesz młot. Zanim przeniesiesz się do słonecznych Włoch zabierz go ze sobą.

Po dotarciu na miejsce otwórz przy pomocy klucza drzwi prowadzące na balkon. Przypatrz się swej koleżance - Agentowi nr 3 znajdującemu się na przeciwległej wieży. Następnie wróć z powrotem do pokoju. Na końcu korytarza (na prawo) znajdziesz klawisze służące do obsługi windy. Aby ją uruchomić, musisz przełączyć lewy dźwąż w dół, prawy w górę i przekręcić kolo aż do usłyszenia kliknięcia. Przy pomocy jeszcze jednego kola skieruj windę na dół. Prawe drzwi prowadzą do korytarza. Na rozgałęzieniu udaj się na prawo. Idąc dalej, powinieneś natknąć się po prawej stronie na drzwi. Przed nimi znajdziesz leżącą linę. Nie wchodź - otwórz i idź da-



lej. Na końcu korytarza skreć na lewo. Dzięki temu po krótkiej chwili znajdziesz się w pracowni samego Leonardo da Vinci. Poszukaj w niej części do Siege Cycle. Następnie udaj się drzwiami na prawo, obejrzyj dokładnie urządzenia znajdujące się na środku pokoju. Znajdziesz w nim tak zwany Drive Assembly. Gdy będziesz już w jego posiadaniu wróć tą samą drogą, wybierając tym razem na skrzyżowaniu lewo. Tam znajdują się Wheel Assembly i Wooden Pegs. Tutaj znajdziesz również podwozie, na którym musisz to wszystko zamontować. Najpierw przy pomocy młotka przymocuj Wooden Pegs. Następnie połącz Siege Cycle z Courtyard.

Dalsza droga prowadzić będzie przez dość wysoko znajdujące się drzwi. Skieruj się na prawo, obok wielkiej armaty, po czym przejdź

szczeliną w murze na lewo. Znajdziesz tam kuszę. Następnie idź na lewo do środkowego okna Codex Turm i użyj środkowego przełącznika. Po dotarciu na górę otwórz drzwi, używając balkonowego klucza, po czym znajdź przy pomocy Evidence Biochip leżące na ziemi na prawo od drzwi szkło. Zgubił go Agent nr 3. Na stole znajdziesz księgę zwaną Codex Atlanticus, które to dzieło odegrało ważną rolę w manipulacji. Po lewej stronie pomieszczenia znajdziesz w szafie... zakonserwowane serce. Weź je - to kolejny dowód w sprawie. Teraz będziesz musiał przenieść się do wielkiego imperium Majów do Chichen Itza.

Po wylądowaniu na szczycie piramidy znajdziesz w jej wnętrzu listę świat obchodzonych przez Majów oraz składający się z dwóch kół kalendarz (użyj do tego Trans-

late Biochip). Ustaw na kalendarzu jeden z zaznaczonych dni, weź stojącą na lewo na ziemi miszkę i postaw ją na statule przed wejściem. Następnie zabierz leżącą na ziemi czaszkę i udaj się wzdłuż korytarza. W ten sposób dojdiesz do skrzyżowania. Na lewo zobaczysz boga wojny majów, na prawo natomiast boga deszczu. W środku znajdują się od lewej bóg bogactwa i śmierci (co za połączenie!).

Zwróć się najpierw do boga deszczu i skrop do prawego otworu przy bramie trochę wody z pojemnika. Chwilę później dojdiesz do mostu. Nie przekroczysz go jednak od razu. Cofnij się, a kiedy zaczniesz się bujać wykorzystaj to i skokami pokonaj niebezpieczny wąwóz. Zabierz znajdujący się przed świątynią kawałek skały wapiennej, po czym wróć mostem do skrzyżowania. Teraz zajmij się bogiem wojny. Włóż strzałę w otwór. Dzięki temu znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym na podłodze znajdziesz kolejną czaszkę. Następnie wciśnij głowę psa na ścianie po lewej i zablokuj ją przy pomocy znalezionej wcześniej czaszki. Dzięki temu będziesz miał otwartą drogę odwrotu. Niestety, nie wytrzyma ona zbyt długo, dlatego będziesz musiał się bardzo spieszyć. Odwróć się w lewo i przejdź szybko dwa razy korytarzem do przodu. Tutaj znajduje się (po lewej stronie) kolejna głowa psa, którą jak się domyślasz również musisz zablokować. Na lewo od wyjścia znajdziesz szkielet. Zabierz jego czaszkę i miedziany medalion. Kiedy tylko znajdziesz leżącą przed





świętynią boga wojny obsydionowy blok, wróć z powrotem do średniowiecza, do Chateau Gaillard, a tam do kuźni. Chyba pamiętasz drogę?

Po dotarciu na miejsce przeszukaj piec. Przy odrobinie szczęścia zauważysz nieco jaśniejszą cegłę. Wyjmij ją. Dzięki temu będziesz mógł przetopić medalion na potrzebny Ci klucz.

Opuść kuźnię i udaj się na prawo. Kieruj się wzdłuż ściany aż dojdiesz do muru, z którym łączy się zamkowa fosa. Na jej brzegu odnajdziesz przy pomocy Evidence Chip odcisk stopy Agenta nr 3. Po przekroczeniu fosi będziesz musiał wspiąć się przy pomocy haka do środkowego okna wieży. Po dotarciu do królewskiej wieży musisz stać się natychmiast niewidzialny (funkcja Cloak). Dzięki temu rozwiążesz problem ze strażnikami. Po ich zniknięciu zbadać wiszący po lewej stronie kominka arras. Powinieneś znaleźć tajny przełącznik. Dzięki niemu otworzysz tajne przejście (dwa piętra niżej w składnicy). Dojdiesz tam schodami. Dzięki nim trafisz do jadalni, gdzie Agent nr 3 został nakryty podczas machinacji.

Aby przedostać się do skarbcza króla, otwórz przy pomocy zrobionego wcześniej klucza skrzynię (znajdującą się obok drabiny), po czym zejść na dół. Na prawo od drabiny znajdziesz skrzynkę. Zabierz z niej znajdujące się w środku złote monety. Naprzeciwko skrzyni, na prawo, na ścianie znajdziesz poszukiwany królewski miecz. Zidentyfikuj go przy pomocy Evidence Chip.



przekroczyć. Jeśli to zrobisz, zginięsz. Zrobisz lepiej, jeżeli umiesz linę w znajdującym się na prawo przy ziemi oczku i dokładnie się nią zabezpieczysz. W ten sposób bezpiecznie dotrzesz do świątyni, z której musisz zabrać kawałek nefrytowej skały.

Wróć z nią tą samą drogą do punktu wyjścia. Teraz pozostał Ci już tylko bóg śmierci. Do otwarcia bramy potrzebować będziesz trzech kawałków skał. Po przejściu mostu udaj się w pobliże ołtarza. Zakonserwowane serce umieść w naczyniu wypełnionym po brze-



Właśnie kiedy powoli wszystko zaczęło układać się w logiczną całość, zostajesz uprowadzony przez Agenta nr 3. Od agentki dowiesz się nieco o Arthurze. Wykorzystuj on swój czas i umiejętności do stworzenia sieciowego połączenia, dzięki któremu mógłby przeszmuglować wirusa do Jumpinstitut.



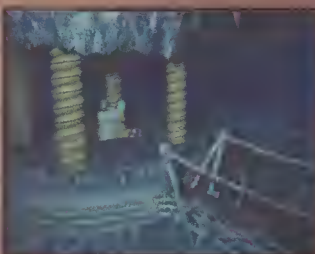
suly. W ten sposób znowu staniesz się posiadaczem rzeźby, zagadkowego pudełka majów, Codex Atlanticus i Environ Cardridge. Następnie wróć do wyjścia. Tam natkniesz się na strażników. Zanim zorientują się, o co chodzi, przetrnij przy użyciu miecza stalowy kabel.

Wróć do pomieszczenia, w którym zmaterializowałeś się. Niestety, zostaniesz pojmany i umieszczony w transporterze, który jeśli nie zrobisz, stanie się niedługo Twoją trumną. Jedyną szansą jest rzucenie przepalonego jądra generatora w pole transportowe. Dzięki temu Twój przeciwnik znajdzie się w innym transporterze. Unieszkodliwiasz go ostatecznie, wciskając różowy przełącznik. Następnie udaj się do środkowej kapsuły transportowej i wciśnij raz jeszcze różowy przycisk. Jeżeli wykonałeś wszystko, na pewno zostaniesz uwolniony przed sądem i nie grozi Ci już kara. A tak poza tym szkoda, że to już koniec gry. Miejmy nadzieję, że niedługo spotkamy się w kolejnej, trzeciej części przygód Agenta nr 5.

LEO

Po uwolnieniu z krępujących Cię sznurów spróbuj naprawić zaopatrzenie w prąd. W tym celu musisz wyjąć przepalony element z generatora znajdującego się na lewo od krzesła. Zastąp go nowym, leżącym między prysznicem a regałem na ziemi. Z urzędzenia z napisem Gravis Plasma Tools otrzymasz kod transportowy - 6572 5519 0235. Przy jego użyciu oraz Alien Prefix Code 272 przedostaniesz się na statek Krynn.

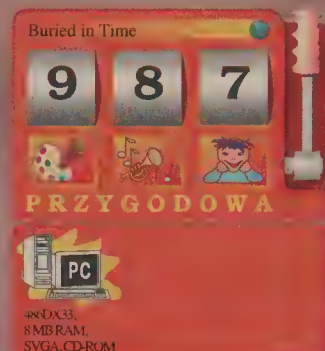
Znajdź zielony pulpit, skieruj się na lewo i korytarzem na prawo, aż do skrzyżowania. Tam aktywizuj funkcję Cloak. Dzięki te-



Po wypełnieniu i tej misji wróć do imperium majów do Chichen Itza. Tak jak poprzednio przenies się na dół piramidy i zwróć się tym razem do boga bogactwa. Na końcu ścieżki prowadzącej na lewo. Otwórz drzwi przy użyciu zdobytych w średniowieczu monet. Dzięki temu przedostaniesz się w okolicę mostu. Nie możesz go jednak

gi krwią. Dzięki temu Twoimi oczom ukaże się zagadkowe pudło, które otworzysz przy pomocy Translator Biochip i kodu The Breath of Itzamna. Zabierz ze sobą film (Environ Cardridge) i przy użyciu funkcji Recall wróć do swojego apartamentu.

Obejrzyj sobie dokładnie najnowszą zdobycz przy użyciu szkła.





# WALKSEED

**Producent: Cyberdreams**

Ostatnio zaczęły wychodzić gry wręcz przeładowane super grafiką i super dźwiękiem (dotyczy to zwłaszcza pecetów). Jednocześnie coraz częściej się zdarza, że fabuła nie idzie w parze z dobrym wykonaniem, przez co traci cała gra. Warto pamiętać, że nie zawsze tak było. Jeszcze rok temu najważniejszym elementem była właśnie fabuła, która miała nadrobić niedostatki grafiki. Zdarzały się też programy dopracowane zarówno pod względem fabuły, jak i grafiki, które przełamywały schemat i pozwalały rozwinąć się nowym trendom. To właśnie dzięki nim dzisiejsze przygodówki wyglądają, jak wyglądają. Doskonałym przykładem jest tutaj **Darkseed**.



Program pochodzi z 1992 roku, czyli ma swoje lata, ale jest w nim coś, co do dzisiaj niesłychanie wciąga. Jednym z istotnych elementów tej gry jest grafika autorstwa samego Gigera (tego samego, który stworzył postać Obcego z filmu "Obcy - ósmy pasażer Nostromo"). Poza tym została ona przedstawiona w wysokiej rozdzielczości już na zwykłej A500 z 1MB RAM. Do tego dochodzą na wpół digitalizowane postacie i tła. Niesamowicie, ktoś by powiedział. Niestety, zo-

stało to okupione utratą kolorów, choć może jest to celowe zamierzenie autorów. Dodaje to grze pewnego posmaku tajemniczości.

O muzyce mogę powiedzieć tylko tyle że jest całkiem, całkiem i co chwilę się zmienia. Będąc przy efektach dźwiękowych muszę powiedzieć coś o dialogach. Otóż znakomita ich większość jest... mówiona, co wtedy, w 1992, było naprawdę dużą sprawą.

Sama gra jest typową przygodówką, ale osadzoną w klimacie grozy. Wszędzie coś się czai, zewsząd wзира strach. Nie wiadomo, co jest po "drugiej stronie". Na domiar wszystkiego głównego bohatera dręczą kosmary, które jak się okaże, mają dużo wspólnego z rzeczywistością. Myślę, że po tym wstępie nabrałeś chęci do gry. I dobrze, bo choć gra jest stara, śmiało można o niej powiedzieć, że wiele dzisiejszych produkcji dystansuje o kilka klas. Smaczku nabiera **Darkseed** także dlatego, że wkrótce ma zostać wydana druga część gry. Może więc warto sięgnąć po tę starość, odkurzyć ją i przypomnieć sobie niegdyśjsze klimaty. W końcu wkrótce być może przyjdzie Ci ponownie spotkać Obcych.

Oto kilka wskazówek dla osób grających bez opisu (masochiści?). W grze najważniejszym czynnikiem jest czas, przegapisz coś i pa, pa. Występują tu dwa światy. To, co zrobisz w jednym, znajduje odbicie w drugim. Dru-

gi świat jest dość niebezpieczny. Nie dotykaj dziwnych rzeczy, bo pozostanie Ci już tylko opcja LOAD GAME. Jeśli musisz, rób to w rękawiczkach. Niektóre rzeczy można przemycić do drugiego świata, nie biorąc ich ze sobą. Chowasz je na przykład pod poduszką w areszcie. Chodź zawsze spać do swojego łóżka i przed 22.00. Zegarek trzeba czasem nakręcić.

Resztę pozostawiam Twojej inwencji. Jeśli natomiast mimo wszystko utkniesz w jakimś miejscu, nie martw się. Poniżej przedstawiam pełne rozwiązanie gry.

\* \* \*

Witaj, kimkolwiek jesteś. Chciałbym Ci opowiedzieć pewną historię. Historię tak nieprawdopodobną i dziwną, że do dziś nie wiem, czy nie jest ona tylko wytworem mojej wyobraźni. Wszystko zaczęło się pewnego pogodnego dnia. W poszukiwaniu natchnienia znalazłem się w pewnej mieścinie, a właściwie w zapadłej dziurze. Nie wiem, czy atmosfera tego miejsca, czy coś innego kazało mi tu zostać. A więc stało się, kupiłem godną mnie posiadłość, prawdziwy stary dom. Kupiłem zresztą za pół ceny, a miało to związek z nie wyjaśnionym zejściem z tego świata poprzedniego właściciela, J. Tuttle. Będąc piarzem powieści z dreszczykiem, nie widziałem w tym nic dziwnego. Jakież byłem głupi.

Dom okazał się bardzo stary i jeszcze bardziej zaniedbany. Krył

na pewno wiele tajemnic, jak wszystkie stare domy, lecz po trudach przeprowadzki nie miałem już siły zwiedzić mojego nowego przybytku i poszedłem spać. Tej nocy nawiedził mnie pierwszy koszmar.

Nie można powiedzieć, żeby moje przebudzenie należało do najprzyjemniejszych. W głowie waliło mi tysiące oszalałych młotów, w uszach nieustannie dzwoniło, a w ustach czułem posmak miedzi. Resztkami sił dowlokłem się do łazienki i napiłem wody. Niestety, nie pomogło. Wtedy zauważyłem szafkę nad umywalką. Wewnątrz znalazłem duży zapas tabletek przeciwbólowych. Łyknąłem kilka, popiłem wodą, po czym skorzystałem z



prysznica. Tak odświeżony poszedłem się rozejrzeć po moim nowym mieszkaniu.

W drugim pokoju była tylko szafa, a w niej jakieś stare ubranie. Wiedziony ciekawością, przetrząsałem kieszenie i znalazłem kartę z miejscowej biblioteki. Ktoś tu ma dobry gust i czyta klasykę, pomyślałem spoglądając na tytuł wypożyczonej książki. Wyszedłem na klatkę schodową. Na dół prowadziły stare, drewniane schody, a na górę - równie stara drabina. Po-





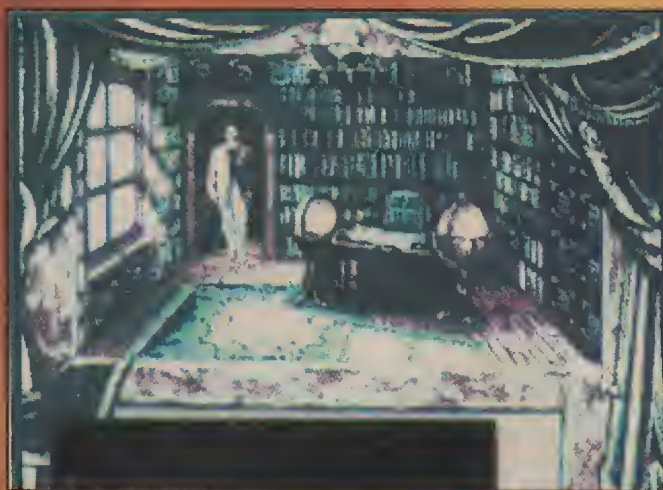
szedłem na strych. Nowe pomieszczenie było zagracone, miało jednak wyjście na balkon za-blokwane skrzynią. Przeszkodę ową po prostu przesunąłem. Pod nią znalazłem stary, lecz bardzo piękny zegarek. Co dziwne, po nakręceniu zaczął miarowo tykać. Widok z balkonu był trochę dziwny, przydałaby się jakaś lina lub drabinka, aby zejść na dół. Niestety, niczym takim nie dysponowałem, udałem się więc na dalsze zwiedzanie starej posiadłości.

Po skrzypiących schodach zszedłem na parter. W gabinecie znalazłem plan domu; były na nim naniesione także dwa dodatkowe, tajne pomieszczenia. Popchnąłem odpowiednią ścianę i wszedłem do ukrytego pokoju. Wspiąłem się po drabinie do następnego pomieszczenia, w którym znalazłem poszukiwaną linę. Drzwi wyjściowe prowadziły do mojej sypialni.

Następnie poszedłem do salonu, gdzie stało dziwne lustro. Zatknęta za ramą, widniała kartka adresowana do mnie. Byłem trochę skolowany. Była już dziesiąta, kiedy zadzwonił dzwonek u drzwi. Okazało się, że ktoś przysłał mi paczkę. Otworzyłem ją i... W tym momencie stało się coś dziwnego. Najpierw myślałem, że jest to dalszy ciąg koszmaru, ale nie, po chwili wszystko powróciło do normy. Dziś wiem, że było to ostrzeżenie. Chciałem się czegoś dowiedzieć czegoś od kuriera, ale jego już nie było.

Trochę roztrzęsiony, zwiedziłem resztę domu. Nic ciekawego - zniszczona kuchnia i stara piwniczka na wino. Miałem linę, pobiegłem więc na balkon i przywiązałem ją do rzeźby.

Na dole znalazłem szopę, w której znajdował się dawny krążownik szos, dziś nadający się tylko na złom lub na wielomiesięczny remont generalny. W bagażniku znalazłem łom, przy-



da się do otwarcia skrzyni. W samochodzie, w skrytce znalazłem rękawiczki. Okazało się, że auto posiada sprawny klakson, który niestety zaczął się po chwili. To dało mi do myślenia. Sprawdziłem swoje przypuszczenie i okazało się, że mam rację. Radio także działało. Tak więc ten złom ma dobry akumulator, a może nawet sprawny silnik (gdybym wiedział wtedy to, co wiem teraz, nie dziwiłbym się). Niestety, nie miałem kluczyków.

Wróciłem na strych. W otwartej skrzyni znalazłem pamiętnik poprzedniego właściciela posiadłości, niestety, niekompletny. Złazłem po drabinie i zacząłem czytać pamiętnik. Nagle, równo o jedenastej, wyrwał mnie z lektury dzwonek telefonu. Była to bibliotekarka prosząca o zwrot karty.

Jako że nie miałem nic innego do roboty, udałem się do miasteczka. Przed moim domem leżała gazeta. Podniosłem ją. Na pierwszej stronie był artykuł o zbrodni popełnionej w nocy. Dreszcz przeszedł mi po kręgosłupie, już nie byłem tak pewny siebie.

Droga do miasta prowadziła przez kawałek lasu i po chwili wyszedłem na główną ulicę miast-

eczka. Było cicho, za cicho - panowała tu dziwna atmosfera. W samym miasteczku znajdowało się tylko więzienie i komisariat policji, sklep, fryzjer oraz biblioteka. W sklepie udało mi się kupić ostatnią butelkę oryginalnej



Whisky (zmieszanej pewnie pół na pół z wodą). Kupując ją, uprzedziłem w tym zamiarze tutejszego prawnika, niejakiego Delberta. Facet okazał się jednak normalny i nie rzucił mi się do gardła, może dlatego, że miał potężnego kaca. Dostałem nawet od niego wizytówkę i umówiliśmy się na spotkanie pod balkonem mojej posiadłości jutro o osiemnastej.

W bibliotece spotkałem Susan, była chyba najmiłszą osobą w całym miasteczku. To ona telefonowała do mnie o jedenastej. Pokazała mi pewną książkę, otworzyła ją na stronie... W tym momencie po raz drugi dzisiaj wystąpiły u mnie halucynacje. Po chwili, gdy ochłonąłem, zwróciłem kartę Susan i zostałem skierowany do odpowiedniej półki z książkami. W jednej z nich tkwiła dalsza część pamiętnika poprzedniego właściciela starego domostwa. Po raz któryś z kolei poczułem, że oblewam

się zimnym potem. Dalsza część tajemnicy znajdowała się na cmentarzu.

Przy biurku Suzan znalazłem spinak do włosów, którą pozwo-liłem sobie zachować. W bibliotece była też przeglądarka mikrofilmów, ale w tym momencie niczemu się już nie dziwiłem. Wyszedłem na zewnątrz.

Nie wiedząc, co począć ze sobą, kroki swoje skierowałem na cmentarz. Był to jeden z tych starych, zaniedbanych cmentarzy, jakich jest wiele, lecz ten interesował mnie szczególnie. Wejście do krypty otwierało się po naciśnięciu płytek od lewej strony do prawej. W samej krypcie dość szybko odnalazłem urnę z prochami Joe Tuttle'a, a w niej klucz.

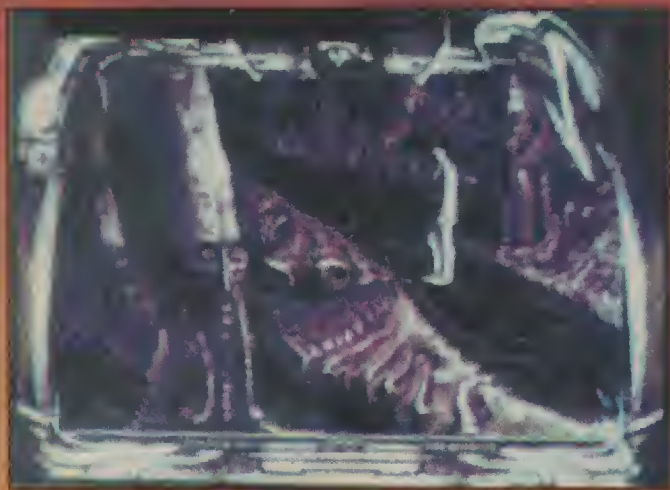
Po powrocie do domu ze zdziwieniem stwierdziłem, że klucz pasuje do zegara w salonie, który był własnością kamerdynera Johna McKeegana. Na cmenta-

rze zauważyłem płytę grobową z tym nazwiskiem, pojęd tam jutro. Nadchodził wieczór, poszedłem więc spać.

W nocy przyśnił mi się kolejny koszmar. Nad ranem czułem się tak paskudnie, że musiałem zażył kolejną dawkę tabletek. Nie miałem nic do roboty, poszedłem więc do starego samochodu. Coś mnie tam ciągnęło. Po włączeniu radia przemówił do mnie dziwny głos. Mówił coś o innym świecie i o drzwiach, które mam otworzyć. Po powrocie do domu otworzyłem tajne przejście, gdyż były to jedyne zamknięte drzwi w całym domu (nie licząc wejściowych), ale niczego ciekawego nie odkryłem.

Znów, tak jak poprzedniego dnia, równo o dziesiątej, przyszedł posłaniec z paczką. W niej znajdował się odbity kawałek lustra. Wiedziony jakąś tajemniczą siłą, umieściłem go na swoim miejscu. Otworzyłem przejście do drugiego świata, świata



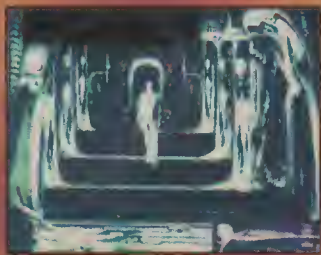


rodem z horrorów i koszmarów sennych. Miałem już pewne doświadczenie, ale to, co zobaczyłem, przerosło moje oczekiwania. W pomieszczeniu odpowiadającym mojej pracowni znalazłem dziwne plany, ukazujące jakąś istotę umieszczoną w czaszce człowieka. Dokładnie dziś pamiętam, co sobie wówczas pomyślałem, ale wtedy nie mogłem w coś takiego uwierzyć, a powinienem. Na górę dostałem się przy użyciu teleportu. Z tarasu rozciągał się widok taki, jaki widziałem w książce w bibliotece. Przynajmniej ta lornetka do czegoś się przydała. Na tarasie pomiędzy przejściami znajdowała się dzwignia otwierająca drzwi zewnętrzne. Założyłem rękawiczki, jakoś nie miałem odwagi dotknąć jej gołą ręką.

Poszedłem na odpowiednik cmentarza. Była tu siłownia, a także jakieś istoty zrośnięte ze ścianą. W jednej z komnat znalazłem łopatę. Gdy wracałem, wystąpiłem do garażu, który przypominał centrum sterowania jakiegoś statku. Chciałem też dostać się do miasta, ale przejścia broniła jakaś maszkarą.

Powróciłem do normalnego świata. Jako że miałem łopatę, poszedłem się na cmentarz, po krótkich poszukiwaniach w grobie kamerdynera znalazłem następną część pamiętnika. Gdy wracałem do domu, tuż przed moimi drzwiami zostałem aresztowany przez miejscowego policjanta. Gliniarz ten wyglądał dość dziwnie; jak się potem okazało, kierowała nim siła, która zawałała drugim światem. Już w areszcie wszystko sobie spokojnie przemyślałem, choć miałem wtedy jeszcze większy mętlik w głowie, niż na początku. Pamiętając o głosie z radia i drugim świecie, ukryłem pod poduszką w celi wszystko, co się dało (najważniejsze to spinka, rękawiczki, zegarek oraz portfel). Wezwałem policjanta,

wykorzystując stary, dobry sposób (po prostu, przejechałem kubkiem po kratkach). Musiałem go jakoś przekonać, żeby mnie wypuścił. Nic mi nie przychodziło do głowy. Przypominałem sobie, że mam spotkanie o osiemnastej z miejscowym adwokatem. Zaraz, adwokat, wizytówka, no jasne! Tak wyostałem się z ciupy. Z posterunku zabrałem jeszcze rewolwer. Myślałem wtedy, że zdołam się w ten sposób obronić przed Obcymi.



Równo o szóstej wieczorem spotkałem się z prawnikiem. Poszedłem za nim przez krzaki. Tuż bawił się ze swoim psem. Niestety, nie był wtedy zbyt rozmowny, musiał go dalej dręczyć ten ogromny kac (już dwa dni z rzędu!). Poratowałem biedaka zakupioną wczoraj butelką, w zamian pozostał mi patyk. Nie wiedziałem jeszcze, jak korzystna była to dla mnie wymiana.

Patyk okazał się pomocny w usunięciu maskary na moście w drugim świecie. Kiedy go rzuciłem, ta skoczyła za nim w wodę (czy coś takiego). Jak się okazało, miałem rację. W drugim świecie też było miasto. Na początek poszedłem na komisariat, gdzie zostałem wsadzony do pudła na kilkadziesiąt lat za zwinienie rewolweru w normalnym świecie. W celi spod poduszki wyjąłem wszystkie moje rzeczy i przy pomocy spinki wyostałem się na korytarz. Spotkałem tam nieszczęśnika, który dał mi w zamian za rzeczoną spinkę specjalny pierścień-branzoletę.

*Jeden, by wszystkimi rzucić. Jeden, by wszystkie odnaleźć.*

*Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać*

*W krainie Mordor, gdzie załegły cienie.*

Nie wiem czemu, ale właśnie wtedy przypomniał mi się ten tekst. Niestety, rzeczywistość była o wiele gorsza od najczarniejszych snów władcy Mordoru. Niemniej już za chwilę koło biblioteki ów pierścień-branzoleta bardzo mi się przydał, przynajmniej nie skończyłem w inkubatorze. W bibliotece dowiedziałem się prawie całej prawdy. Dostałem jeszcze mikrofilm (do odczytania w normalnym świecie) i musiałem się zmywać. Nazwiesz to przecuciem, ale wiedziałem już, co mi grozi, jeśli bym pozostał w tym świecie. Po powrocie natychmiast poszedłem spać.



Tej nocy nawiedził mnie ostatni już koszmar. Rano po obowiązkowych tabletkach i po porannej toalecie czułem się dość znośnie, poszedłem więc przeszukać dom jeszcze raz. Dopiero w piwnicy, pod obłożoną płytką w podłodze, znalazłem kluczyki od samochodu. Teraz wypadało poczekać jeszcze do dziesiątej na posłańca. Tym razem dostałem trzonek od młotka, na który prawie pasowała płytka, trzeba ją było tylko gdzieś przepięć.

Poszedłem do miasta. Po odwiedzinach w bibliotece (mikrofilm) i małych zakupach w sklepie (dowieźli nową dostawę

Whisky) znów wróciłem do domu. Przed drzwiami czekał na mnie policjant. Wtedy doceeniłem moje wejście awaryjne po linie na balkon. Po chwili kalkulacji powiązałem garaż i samochód w nim z centrum sterowania z drugiego świata - należało uruchomić auto. Wlałem do baku alkohol i przekręciłem kluczyk. Teraz musiałem działać szybko. W drugim świecie w siłowni stopiłem płytkę. W centrum sterowania przy pomocy rękawic przesunąłem dźwignię startu, zadziałało. Po moim wyjściu statek Obcych odleciał. W realnym świecie zniszczyłem jeszcze lustro. W tej chwili ktoś zadzwonił do drzwi, była to Susan...

Po tych przejściach odechciało mi się wszystkich starych domów z ich tajemnicami. Na trawniku mojej posiadłości umieściłem tabliczkę z napisem FOR SALE. Nigdy nie doszedłem do siebie po tych przeżyciach, choć mój psycholog starał się, jak mógł. Nie bardzo wierzył w moją opowieść. Zresztą mnie samemu trudno w nią uwierzyć. Sam ocenić czy to, co tu napisałem, jest prawdą. Uważaj jednak, TO może powrócić i co wtedy?

**Sebastian Babczyński**  
"Muad'Dib"



**Lublin**  
**ul. Okopowa 6**  
**fax 0-81 73-63-23**  
**tel. 0-81 73-62-66**

HD  
Stacje dysków  
CD  
Midi  
Kable  
Skannery  
Genloki  
Joysticki  
Kontrolery  
Koprocesory  
Myszki  
Literatura  
Monitory  
Programy  
Dyskiety  
Samplery  
Rozszerzenia

**już wiesz gdzie tego szukać...**

# FIDO na tropie...

SWIET  
CIER  
KOMPJUTEROWYCH

CZERWONA CZÓRKA  
DO BAZY. U MNIE WSZYSTKO  
W PORZĄDKU, SEKTOR CZYSTY,  
ŻADNYCH IMPERIALNYCH  
SAMOŚCIECÓW NA RADARZE.



UWAGA! ZAUWAŻYŁEM  
COŚ PODEJRZANEGO!



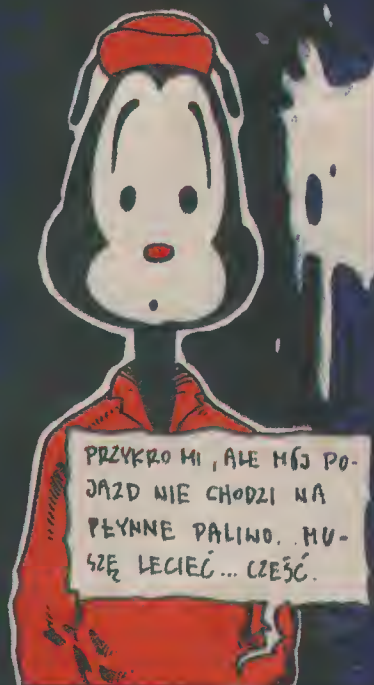
CZEŚĆ! WITAMY NA  
STACJI BENZYNOWEJ  
**FIDOX!**



PIĘKNY NOZIK, STARY! Z KONTYNGEN-  
TU 2023? TO JAK? MYJEMY SZYBKĄ,  
BAK DO PEŁNA!

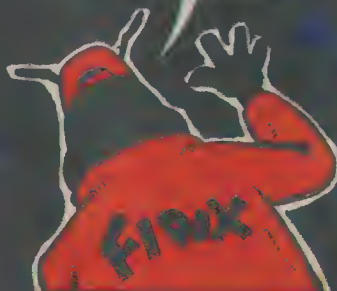


W TYM TYGODNIU MAMY ZNIŻKĘ  
NA DEZOLOWIONĄ...

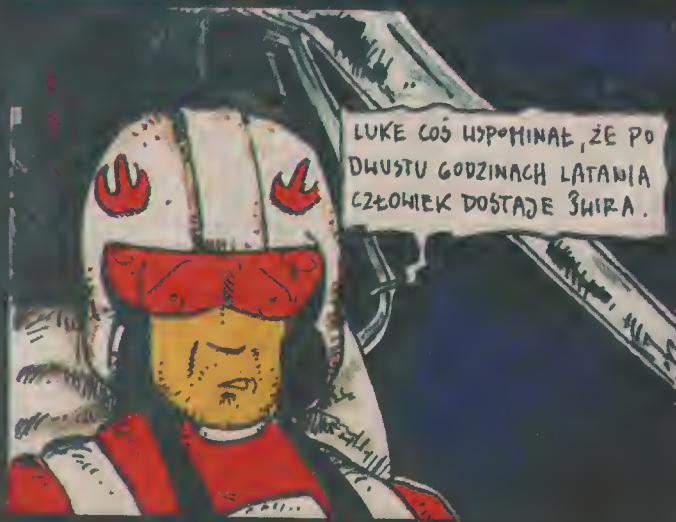


PRZYKRO MI, ALE MÓJ PO-  
JAZD NIE CHODZI NA  
PEŁNNE PALIVO. MU-  
SZĘ LECIEĆ... CZEŚĆ.

MILEGO PATROLU!  
ACH, TE NOGE MA-  
SZYNKI!



LUKE COŚ WSPOMINAŁ, ŻE PO  
DWUSTU GODZINACH LATANIA  
CZŁOWIEK DOSTAJE ŚHIRA.





Latem zeszłego roku wspólnie z Zakładowym Klubem Kultury przy FAM S.A. w Chełmnie zorganizowaliśmy Mistrzostwa Polski w Sensible Soccer. Ponieważ w swoich listach wykazaliście duże zainteresowanie tego typu spotkaniami, na tegoroczne wakacje chcemy przygotować podobną imprezę. Termin, tak jak rok temu, to ostatni weekend sierpnia (23-25.08.1996). Aby poszerzyć krąg zawodników postanowiliśmy przeprowadzić ankietę. Jej wyniki będą decydować, jakie tytuły w tym roku staną się obowiązujące.

Najważniejszym kryterium podczas wyboru będzie możliwość rozegrania bezpośredniego pojedynku między zawodnikami. Niestety, czas tego spotkania musi być ograniczony, dlatego z założenia gry strategiczne nie mogą być brane pod uwagę. Pinballe również nie wezmą udziału w turnieju, gdyż nie ma tam bezpośredniej rywalizacji, takiej jak na przykład w piłce nożnej czy koszykówce. W związku z założeniami praktycznie ograniczyliśmy krąg gier do sportowych.

W zeszłorocznym turnieju grano tylko w jedną grę. W tym roku chcemy rozegrać mistrzostwa w dwóch grach - jednej na Amigę i jednej na PC. Jest to związane ze zróżnicowaniem oferty programowej na jeden i drugi komputer. O tym, jakie tytuły będą podstawą mistrzostw zdecydują wyniki niniejszej ankiety.

Jeśli chodzi o gry, to nie stawiamy żadnych ograniczeń. Oczywiście, powinny być to tytuły odpowiadające powyższym założeniom. Pytania do ankiety publikowane będą w styczniowym i lutym numerze Świata Gier Komputerowych. Odpowiedzi należy przysyłać na adres redakcji do 15 lutego 1996 roku, z dopiskiem TURNIEJ. O wynikach ankiety poinformujemy w marcowym numerze ŚGK.

# ANKIETA TURNIEJOWA

## Pytania

1. Posiadany komputer.

.....

2. Preferowana gra o tematyce sportowej.

.....

3. Ulubiona gra (niekoniecznie sportowa).

.....

4. Urządzenie do grania; zaznacz właściwą odpowiedź:

- ☐ joystick,
- ☐ klawiatura,
- ☐ inne (podaj jakie).

.....

5. Czy odpowiada Ci termin

.....

.....

6. Własne sugestie dotyczące turnieju.

.....

.....

.....

.....

7. Imię i nazwisko

.....

8. Adres zamieszkania

.....

.....



**SUPER-EXTRA GRY & KOMPUTERY I KONSOLE**

# NAJTAŃSZE

AMIGA  
IBM PC  
ATARI ST  
PEGASUS  
NINTENDO  
ATARI LYNX  
MACINTOSH  
AMIGA CDTV  
AMIGA CD-32  
ATARI XL/XE  
ATARI JAGUAR  
IBM PC CD-ROM  
PANASONIC 3DO  
SUPER NINTENDO  
SEGA MEGA DRIVE  
COMMODORE C-64  
NINTENDO GAME BOY

komputery  
konsole  
SX-1  
kable  
osłony  
myszki  
pamięci  
skanery  
cd-romy  
dyski  
monitory  
akcesoria  
multimedia  
twarde dyski  
części do PC  
filtry na monitory  
toner do kserokopiarek  
dyski magneto-optyczne

DLA PIERWSZYCH 100 OSÓB  
KTÓRE ZAMÓWIĄ KATALOG  
KARTA RABATOWA

KONKURSY  
DLA GRACZY

CDR, karty, joysticki, kasety do streamerów i DAT, papier komp. taśmy, atramenty i tonery do wszystkich drukarek i maszyn.

**GRY** NAJTAŃSZY NAJWIĘKSZY WYBÓR **GRY**

chcesz zarabiać sprzedając gry? **NAPISZ DO NAS** jesteś koderem lub grafikiem?

adres: Sosnowiec ul. Zwycięstwa 8a/14  
adres koresp.:  
P.O. Box 1  
41-206  
Sosnowiec 6  
bank:  
632823-25957-136  
GBG SA O/Sosnowiec

**INTERACTIVE**  
sending firm

UWAGA - TO NIE REKLAMA - TO FAKTY - NAPISZ I PRZEKONAJ SIĘ SAM

# STODOŁA

## Klub komputerowy

AMIGA s.c.

serwis sprzętu firmy Commodore  
literatura (także AMIGOWIEC)  
licencjonowane oprogramowanie,  
biblioteka dysków PD (Fish, Kickstart, Amos),  
akcesoria: kable, samplery, karty, rozszerzenia  
instalacje dysków 3,5" w AMIGACH 1200/600  
stacje dysków 3,5", 5,25" do Amigi.  
(test C&A 8/92, 18 m-cy gwarancji)  
Przedstawiciel Firm Elbox, Elsat, Eureka

Warszawa  
ul. Batorego 10  
tel. (022) 25-93-70

## ROZSZERZENIA PAMIĘCI

### ELBOX 500/2MB

Rozszerzenie do Amigi 500  
o 2 MB RAM.  
Test: AMIGA 6/93.

229 zł (bez zegara)  
249 zł (z zegarem)

### ELBOX CDTV/2MB

Rozszerzenie do Amigi CDTV  
o 2 MB FAST RAM  
Test: AMIGA 12/94.

243 zł

### ELBOX 600/1MB

Rozszerzenie do Amigi 600  
do 2 MB CHIP RAM

129 zł (bez zegara)  
149 zł (z zegarem)

### ELBOX 1200/4MB

Przyspieszające 2,22 razy  
Rozszerzenie do Amigi 1200.  
4 MB 32-bitowego FAST RAM  
z zegarem i podstawką  
pod koprocessor PGA.  
Test: AMIGA 9/94.

479 zł

### ELBOX 500+/1MB

Rozszerzenie  
do Amigi 500+  
do 2 MB CHIP RAM.  
90 zł

Karty TURBO  
do A500 i A1200

### KOPROCESORY

Test: C&A 10/95.

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| 68881 PGA 20MHz, osc. | 39 zł  |
| 68882 PGA 20MHz, osc. | 109 zł |
| 68882 PGA 25MHz, osc. | 129 zł |
| 68882 PGA 33MHz, osc. | 189 zł |
| 68882 PGA 50MHz, osc. | 189 zł |
| 68882 PLCC            | 189 zł |

**ELBOX**  
30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4  
TEL. 23 66 77 w. 10 48

ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99 • (012) 23 66 77 w. 10 48 • FAX (012) 22 36 39

SPRZEDAŻ DETALCZNA I HURTOWA:  
MICROMAN  
VIDEOBIT  
SEPTIMA  
VIOLIN  
AMI-COMM  
ANIMART  
MAWIX  
BASTA  
CATOM  
GEPARD  
MICROMAN  
VIDEOBIT

Bielsko Biała, pl. Wolności 3  
Bydgoszcz, ul. Dworcowa 36  
Chełm, ul. Lwowska 18 B  
Gdańsk, ul. Wąty Jagiellońskie 1  
Gdynia, ul. Olsztyńska 15  
Gdynia, ul. Jana z Koła 2  
Katowice, ul. Drodzów 13 B  
Katowice, ul. Mickiewicza 4 D.H.  
Katowice, ul. Piotra Skargi 6  
Katowice, pl. Rostka 3  
Katowice, ul. Skargi 6 (Supersam)



GAME SHOW  
BAJPCTEK  
BIT COMPUTER  
XYZ MIKROKOMPUTERY  
ALL IN ONE  
BAJPCTEK  
MIKRO-FAN  
AR-WAL  
BI & K COMPUTER  
BL & K COMPUTER  
JOY  
METRO COMPUTER  
AGNUS COMPUTERS

Koszalin, ul. Zwycięstwa 190  
Kraków, ul. Wiślna 8  
Kraków, ul. Krzyża 7  
Lublin, ul. Okopowa 6  
Łódź, ul. Piotrkowska 113  
Nowy Sącz, ul. Węgl.  
Olsztyn, ul. Wolności  
Opole, ul. W.  
Poznań, ul. W.  
Poznań, ul. W.  
Poznań, ul. W.

MICROMAN  
DYNAMIC COMPUTER  
BLANKA  
ENTERPRISE 2  
ADMIRAL COMP  
VANGELIS  
VIDEOBIT  
AMIGA  
ANUNA  
HDP ELECTRONICS  
AMCOM  
VADIM

Rybnik, Rynek 4  
Rzeszów, ul. Podwislóce 46  
Sosnowiec, ul. Modrzewska 16  
Stargard Szczeciński, ul. Wielkopolska 9  
Stargard Szczeciński, ul. Szczecińska 92  
Szczecin, ul. Monte Cassino 37  
Toruń, ul. Spokojna 29  
Tychy, ul. Hłondy 77  
Warszawa, ul. Batorego 10  
Wrocław, Politechnika - Glejda w niedzielę  
Wrocław, ul. Kościuszki 4 IVp.  
Zamość, ul. Piłsudskiego 14/82  
Zielona Góra, ul. Kupiecka 28



# Miedzy nami, graczami...

Swego czasu, kiedy jeszcze byłem młody i naiwny, bardzo często wdawałem się w dysputy o polityce. Do dziś pamiętam wszystkie te noce spędzone na zacieklej dyskusji, na udowadnianiu swoich racji, na przekonaniu dyskutanta o wyższości własnych poglądów. Jedyne co mnie usprawiedliwia, to fakt, że było to jeszcze za czasów, kiedy wszyscy politykowali - nawet szatniarze i woźni, nie wspominając o babciach kłozetowych. Dzisiaj polityka nie interesuje mnie niemal w ogóle. Naturalnie, czasami jeszcze wraca na plan pierwszy, ale zawsze staram się nie dopuścić do tego, by mnie zniewolila. Ot, ktoś rozpętał jakąś aferę finansową, ktoś podjął strajk głodowy, ktoś uznał się za autorytet we wszystkich dziedzinach - wiadomości nie przyjmuję bez emocji, a następnie zaraz usuwam z pamięci. Po co zawracać sobie głowę takimi informacjami, skoro następnego dnia wszystko to nie ma większego znaczenia, gdyż ktoś inny rozpętał nową aferę, ktoś inny podjął kolejny strajk głodowy, ktoś inny uznał się za jeszcze większy autorytet. Moja metoda, czyli totalny luz, obecnie zresztą owocuje. Kiedy cały kraj wstydydzi się za naszych polityków i metody, jakimi walczą o stolki, ja sobie spokojnie siedzę przed monitorem i śmieję się z tego wszystkiego w kulak. A niech im tam, mówię sobie, polityk też człowiek - musi czasem poszaleć. Ktoś statycznie i rozważnie zapewne teraz zaprotestuje, krzycząc: ale dlaczego za moje i innych podatników pieniądze?! W pewnym sensie ma on rację, ale z drugiej strony patrząc, tylko kompletny głupiec szaleje za swoje. Co to za przyjemność przeżuwać własny majątek, za to jaka frajda puścić z torbami sąsiada albo jeszcze lepiej - cały naród! Politycy, którzy ogólnie są raczej mało kumaci, swój rozum jednak mają i dobrze o tej zasadzie wiedzą. Więc niech im tam, jak chcą, niech szaleją. Tylko niech jeszcze przy okazji pamiętają, że na tym świecie nic nie ma za darmo. Wszelkie szaleństwa prędzej czy później obracają się przeciwko samym szalejącym.

Po tym przydługim wstępie chciałbym jednak zmienić nieco temat, a właściwie rozwinąć go w inny. Chodzi mi mianowicie o politykę w grach komputerowych.

Na dobrą sprawę nie ma takiej gry, która na poważnie lub niepoważnie zajmowała się tą tematyką. Oczywiście, istnieje Civilization i Colonization, w których pewne elementy polityki funkcjonują. W pierwszej grze dotyczy to możliwości wyboru danego ustroju oraz prowadzenia dyplomacji, w drugiej zaś tylko prowadzenia dyplomacji. Zresztą dyplomacja, choć w jeszcze bardziej ograniczonym zakresie, występuje także kilku w innych tytułach, np. Defender of the Crown, Lords of the Realm, Warlords 2, Celtic Tales. Należy też wspomnieć o ogromnej grupie managerów wszelkiej maści, gdzie prowadzi się politykę kadrową (to także rodzaj polityki). Niemniej przyznać musisz, że wszystko to jest marginesowe i jakby nie na temat. Mnie chodzi o coś znacznie szerszego, o możliwość prowadzenia prawdziwej polityki.

Muszę przyznać, że w grach komputerowych zawsze brakowało mi tego elementu. Zwalazcza w strategiach byłby on porządkany. Po co walczyć z przeciwnikiem, skoro można z nim zawrzeć pakt i wspólnie zaatakować trzeciego. Czyż to nie byłoby cudowne? Albo zamiast atakować drużyną kolejne Armie Ciemności, najpierw prowadzić pertraktacje z Głównym Złym i usilować wyrzucić na nim presję. Może w ten sposób osłabiłoby się morale jego świty? Niestety, programiści chyba nie rozumieją tego rodzaju potrzeb i uparcie każą walczyć w układy każdy z każdym lub nawet gorzej, wszyscy przeciwko Tobie. I my to akceptujemy nawet bez jednego zająknięcia. Jeśli mi nie wierzysz, to zwróć uwagę, że pierwszym odruchem u większości z nas (biję się w pierś, że także należę do tego grona) jest nie rozmowa z napotkaną w komputerowym świecie postacią, tylko próba jej unicestwienia. Dopiero jeśli ten zabieg się nie uda,

jesteśmy skłonni, acz niechętnie, porozmawiać. Oczywiście, główna wina spoczywa na twórcach gier, którzy nas do tego przyzwyczaili, ale w rezultacie krytykuje się nas, graczy, żeśmy są prymitywni i brutalni i że nasza moralność dawno już została pogrzebana pod stosem komputerowych trupów.

Pomyśleć, że aby wybrnąć z tej pułapki, wystarczyłoby tylko załączyć do danej gry opcję prowadzenia polityki. Wtedy przezmoc zeszlaby na drugi plan, zaś na pierwszy wysunęłaby się możliwość zniszczenia klienta moralnie i/lub politycznie. Oczywiście, takie rozwiązanie kompletnie nie nadaje się do strzelanek (gier typu Doom czy X-Wing). To by był istny absurd - krążyć po mrocznych labiryntach i fotografować potwory w kompromitujących sytuacjach (np. z żoną kolegi potwora) w celu szantażu przedwyborczego albo prowadzić negocjacje pokojowe z Imperatorem i usilować przekonać go, aby okazał kartę meldunkową lub dobrowolnie opuścił bezprawnie zajmowany tron. Ale strategię czy rolęje? Toż znakomita większość gier tego typu wręcz się o to prosi. Wyobraź sobie wszystkie te batalie, do których doszło na drodze nieporozumień dyplomatycznych, te układy i układziki, te rozgrywki na wysokich szczeblach. Najpierw musiałbyś nieźle pogłównować i nauczyć się lawirować w gąszczu obietnic i gróźb, a dopiero potem przystępować do zbrojnego wcielania planów w życie. To byłoby coś!

Więcej nawet, wprost chciałoby się zagrać w grę, w której głównym zajęciem byłoby prowadzenie polityki. Że niby nudne? Gdzież tam. Nie chciałbyś się wcielić w Hitlera, Stalina czy choćby Piłsudskiego i prowadzić polityki krajowej i zagranicznej 1930-1939? Przecież to kopalnia możliwości, dzięki którym mógłbyś zmienić bieg historii (kom-

puterowej, oczywiście). Zresztą, w fabule można by się cofnąć do dowolnej epoki. Polityków i dyplomatów nigdy w dziejach ludzkości nie brakowało.

Przy okazji, jest pomysł. Ktoś mógłby przygotować grę pod tytułem "Wybierz prezydenta". Akcja działałaby się w hipotetycznym kraju z końca XX wieku. W państwie tym panowałby totalny chaos - strajki, afery gospodarcze, korupcja, przestępczość. Przerażone i zubożone społeczeństwo miałoby wybrać prezydenta. Kandydatów byłoby multum (np. 148), przy czym żaden z nich tak naprawdę nie nadawałby się do pełnienia tej funkcji (średnia inteligencji poniżej dopuszczalnej normy). Gracz wcielałby się w szefa sztabu wyborczego do wynajęcia. Musiałby ukazać wybranego kandydata w jak najlepszym świetle i przekonać społeczeństwo, żeby na niego głosowało. Do dyspozycji miałoby się sztab rozlepiaczy plakatów (którzy zalepią plakaty konkurencji) i ochraniających ich palkarzy, czas antenowy w radiu i telewizji (na odczytywanie listy obietnic niemożliwych do spełnienia), spotkania przedwyborcze (z kłakierami w roli głównej). W dodatku do rozstrzygnięcia nigdy by nie dochodziło, bo zawsze ktoś z przegranych zgłaszałby swój sprzeciw i cała rzecz zaczynałaby się od nowa. Jestem przekonany, że realizacja takiej gry jest w obecnej sytuacji wręcz konieczna. W dodatku każdy polityk powinien otrzymywać ją gratisowo (i obowiązkowo), a więc potrzebne byłoby państwowe dotacje. Co byśmy z tego mieli. Ano to, że zamiast robić z siebie i z nas pośmiewisko na cały świat, politycy siedzieliby po prostu w domach i grali. Czego Tobie i sobie z całego serca życzę.

Gracz



# Filmowy Mortal Kombat wreszcie na polskich ekranach

Od dawna chodziły słuchy o produkcji filmu opartego na niezwykle popularnym cyklu gier komputerowych, jakim niewątpliwie jest seria Mortal Kombat. Wreszcie 18 sierpnia 1995 roku film Mortal Kombat miał swoją światową premierę i od razu stał się hitem. Dzięki dystrybutorowi, IMP Poland, trafi on również na polskie ekrany kinowe. Premiera, poprzedzona pokazami, odbędzie się 12 stycznia br.

Film oparto na wykreowanych przez grę komputerową postaciach. Jego bohaterowie - Liu Kang (Robin Shou), Johnny Cage (Linden Ashby) i Sonya Blade (Bridgette Wilson) - bronią przyszłości rodzaju ludzkiego prowadzeni przez potężnego Boga Gromu, Raydena (Christopher Lambert). Troje śmiertelników uczy się pokonywać własne lęki i niedoskonałości, aby odkryć, że ma do stracenia o wiele więcej, niż im się wydawało - ostateczny Mortal Kombat jest walką nie na śmierć, ale na życie.

Pod przywództwem złego maga, Shang Tsunga (Cary-Hiroyuki Tagawa), obcy i potężni wrogowie walczyć będą twardo, aby uniemożli-

wić ich śmiertelnym przeciwnikom zwyciężenie Dziesiątego Turnieju Mortal Kombat. Wśród nich jest straszny czteroręki książę Shokan Goro, który wygrywał Mortal Kombat przez ostatnie dziewięć pokoleń. Jeśli zwycięży raz jeszcze, ciemność i rozpacz, które niszczą Zaświaty, opanują całą Ziemię na wieki. Troje śmiertelników ma jednak tajną broń. Jest nią piękna księżniczka Kitana (Talisa Soto). Nieznana Shang Tsungowi Kitana decyduje się upomnieć o swoje prawo do tronu Zaświatów. Ten Mortal Kombat z trzema wytrwałymi śmiertelnikami stworzy jej szansę, na którą od dawna czekała. Będzie walczyć o przywrócenie piękna i spokoju, które kiedyś kwitły w zniszczonym teraz królestwie Zaświatów.

Mortal Kombat to wielowarstwowa historia z mistrzowskimi efektami specjalnymi, niespotykanymi scenami walki i spektakularnymi dekoracjami. Ten trzymający w napięciu thriller zainspirowany został postaciami i mistycznym tłem, które wciągało entuzjastów gier komputerowych na całym świecie. Wykorzystano tu blisko



200 efektów wizualnych. Nad pracami w studiach komputerowych pieczę sprawowała Alison Savitch, znana z takich filmów, jak Terminator 2, Dracula, Cień. "Najważniejszym zadaniem dla nas realizatorów - mówi sama - było takie połączenie tych wszystkich magicznych elementów, by stały się one dla widza niedostrzegalne i połączone bez szwów z tradycyjną narracją filmową. Nie chcieliśmy, aby ludzie opuszczając kino mówili: o, jakie świetne efekty albo jakie wspaniałe dekoracje. Wolimy, by mówili: co za znakomita historia."

W filmie tym aktorzy sami wykonują numery kaskaderskie. Aktorów przygotowywał do tego zadania legendarny choreograf, Pat Johnson, pracujący niegdyś z Brucem Lee czy Stevem McQueenem. "Aktorzy, którzy zatrudniani są w tego rodzaju filmie, muszą być w lepszej kondycji niż bokserki mistrz świata - mówi. - Bokserka walka o tytuł trwa około godziny, podczas gdy przykładowo walka Robina Shou w Czarnej Wieży zajęła trzy dni zdjęciowe po dwanaście godzin każdy".

Reżyserem tego obrazu jest 30-letni Amerykanin, Paul Anderson. O swoim dziele powiedział: "Mortal Kombat przypominał mi o tych wszystkich filmach, które kochałem jako dzieciak. Jako reżyser otrzymałem możliwość opowiedzenia jednej z tych "większych niż życie" historii, gdzie zwykli śmiertelnicy walcą z nadludzkimi istotami. Ale mogłem to zrobić z mistrzowskimi efektami i w stylu lat dziewięćdziesiątych".



## MORTAL KOMBAT

**Reżyseria:** Paul Anderson  
**Scenariusz:** Kevin Drone  
**Zdjęcia:** John R. Leonetti  
**Muzyka:** George S. Clinton  
**Obsada:** Christopher Lambert (Rayden), Talisa Soto (Kitana), Linden Ashby (Johnny Cage), Cary-Hiroyuki Tagawa (Shang Tsung), Robin Shou (Liu Kang), Bridgette Wilson (Sonya Blade), Trevor Goddard (Kano), Chris Casamassa (Skorpion), Francois Petit (Sub-Zero) i inni.

**Produkcja:** New Line Cinema, 1995  
**Dystrybucja:** IMP Poland  
**Czas:** 101 min.

## UWAGA! SZANSA OBEJRZENIA FILMU MORTAL KOMBAT ZA DARMO!!!

9 stycznia 1996 roku w wybranych kinach na terenie Polski odbędą się pokazy przedpremierowe filmu Mortal Kombat. Pierwsze pięć osób, które zgłoszą się w tym dniu do kina ze styczniowym numerem ŚGK w rękę, otrzyma bezpłatną wejściówkę na ten pokaz.

A oto lista kin, które przepro-

wadzą przedpremierowe pokazy w dniu 9 stycznia 1996 roku:

**WARSZAWA** - kino Wiedza, Pałac Kultury i Sztuki.

**GDAŃSK** - kino Neptun, ul. Długa 57.

**RZESZÓW** - kino Zorza, ul. 3-go Maja 28.

**KIELCE** - kino Romantica, ul. Pakosz 68.

**WROCŁAW** - kino Warszawa, ul. Piłsudskiego 64.

**BIAŁYSTOK** - kino Ton, Rynek Kościuszki 2.

**KOSZALIN** - kino Adria, ul. Grunwaldzka 8/10.

**POZNĄ** - kino Bałtyk, ul. Roosevelta 22.

**KATOWICE** - kino Rialto, ul. Św. Jana 24.

**ŁÓDŹ** - kino Bałtyk, ul. Narutowicza 20.

**LUBLIN** - kino Kosmos, ul. Króla Leszczyńskiego 72.

**KRAKÓW** - kino Kijów, ul. Krasieńskiego 34.

**OLSZTYN** - kino Kopernik, ul. 1 Maja 5a.

**SZCZECIN** - kino Kosmos, ul. Wojska Polskiego 8.

**IMP POLAND i Świat Gier Komputerowych zapraszają do kin.**

## LOGICZNE

- |                      |       |
|----------------------|-------|
| 1. TETRIS            | ( 1 ) |
| 3. PUSH OVER         | ( 2 ) |
| 5. KASPAROV'S GAMBIT | ( 4 ) |
| 7. CO DO GROSZA      | ( 9 ) |
| 9. GEAR WORKS        | ( 8 ) |

## ROLE PLAYING

- |                       |       |
|-----------------------|-------|
| 1. DUNGEON MASTER 2   | ( 2 ) |
| 3. ISHAR 2            | ( 4 ) |
| 5. DRAGON LORE        | ( 6 ) |
| 7. LANDS of LORE      | ( 7 ) |
| 9. ROBINSON'S REQUIEM | ( 8 ) |

## ZREČNOŚCIOWE

- |                    |       |
|--------------------|-------|
| 1. MORTAL KOMBAT 3 | ( 8 ) |
| 3. DOOM 2          | ( 2 ) |
| 5. DARK FORCES     | ( 3 ) |
| 7. DESCENT         | ( 6 ) |
| 9. GLOOM           | ( 7 ) |

## SYMULACYJNE

- |                    |       |
|--------------------|-------|
| 1. TFX             | ( 2 ) |
| 3. GUNSHIP 2000    | ( 3 ) |
| 5. SUBWAR 2050     | ( 7 ) |
| 7. DAWN PATROL     | ( 5 ) |
| 9. US NAVY FIGHTER | ( 8 ) |

## PRZYGODOWE

- |                     |       |
|---------------------|-------|
| 1. KAJKO i KOKOSZ   | ( 2 ) |
| 3. TEENAGENT        | ( 1 ) |
| 5. SOŁTYS           | ( 7 ) |
| 7. The HAND of FATE | ( 6 ) |
| 9. BLOOD NET        | ( 5 ) |

## STRATEGICZNE

- |                 |       |
|-----------------|-------|
| 1. The SETTLERS | ( 1 ) |
| 3. UFO          | ( 2 ) |
| 5. DUNE 2       | ( 3 ) |
| 7. X-COM        | ( 8 ) |
| 9. WARCRAFT     | ( 6 ) |

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

Litera "N" - nowość na liście. Litera "P" - powrót na listę.

Czy odpowiada Ci ta lista?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

Andrzej Duda (Opole Lubelskie), Sylwester Kita (Ostrowiec Św.), Jakub Klimczak (Radomsko),  
Rafał Reguła (Bochnia), Grzegorz Rozwadowski (Poznań).

Fundatorem nagród jest:

**OPTIMUS SA**

# OPTIMUS SA

## KOMPUTER MULTIMEDIALNY

**DLA: Mamy, Taty i Ciebie**

### PENTIUM 60

Zestaw zawiera:

- płyta PCI z PENTIUM 60
- 8 MB RAM
- dysk HDD 528 MB
- napęd CD ROM 4X
- karta grafiki 1 MB PCI
- kartę dźwiękową
- zestaw głośnikowy
- komplet płyt CD
- monitor kolor 14" LR NI
- DOS, WINDOWS, WORKS



**NexGen 90**  
porównywalny z PENTIUM 90

**REWELACJA!**

Zestaw zawiera:

- płyta PCI z Nx586 bez kopr.
- 8 MB RAM
- dysk HDD 528 MB
- karta grafiki 1 MB PCI
- obudowa DeskTop
- monitor kolor 14" LR NI

Szybki i niedrogi  
komputer dla graczy

### Nasze atuty to:

- serwis w ciągu 24 godzin *Help Line*
- telefoniczna linia pomocy od 8<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>
- niskie ceny
- nowoczesna technologia
- certyfikat jakości ISO 9002

Jak oceniają nasze komputery użytkownicy gier?  
Przeczytaj artykuł o komputerze OPTIMUS SA -  
Świat Gier Komputerowych 9/95

## BIURO HANDLOWE

Bydgoszcz, ul. Jagiellońska 103  
tel. (052) 46-00-92, fax 41-08-27



# KALIBRYNA

Dotychczas w ogólnym zarysie przedstawiłem zmiany zachodzące w taktyce wojennej na przestrzeni wieków. Przy okazji podałem kilka ogólnikowych informacji na temat przeprowadzania różnorodnych operacji wojskowych zarówno na lądzie, jak i na morzu. W tym roku zmierzam zaprezentować kilka słynnych bitew. Mam nadzieję, że pomoże to zorientować się, na ile teoria sprawdzała się w praktyce. Na początek wybrałem największe starcie morskie I Wojny Światowej - Bitwę Jutlandzką nazywaną również Bitwą koło Skagerraku.

wali na wprowadzenie do linii nowych okrętów, których budowę rozpoczęto jeszcze przed wybuchem wojny. Przez ten czas remontowano również uszkodzone wcześniej jednostki.

W maju 1916 roku admirałica cesarskich Niemiec postanowiła doprowadzić do walnego starcia głównych sił obu stron konfliktu. 31 maja na morze wyszła cała flota niemiecka dowodzona przez admirała Reinharda von Scheera. Jej zadaniem było niszczenie brytyjskich statków i okrętów napotkanych u wybrzeży norweskich. Dowództwo angielskie zostało wcześniej poinformowane przez wywiad o planowanej akcji i 30 maja cała Grand Fleet pod dowództwem admirała Johna Jellicoe'a wyszła w morze. Flota cesarska liczyła 99 jednostek i składały się na nią: 22 okręty liniowe, 5 krążowników liniowych,

11 krążowników lekkich i oraz 61 kontrtorpedowców i torpedowców. Pod banderą brytyjską było 151 jednostek: 28 okrętów liniowych, 9 krążowników linio-



Rys.1. Ugrupowanie wyjściowe niemieckiej Hochseeflotte.

W trzecim roku wojny na froncie zachodnim trwały walki pozycyjne. Niemcy kaiserowskie coraz bardziej odczuwały skutki blokady morskiej. Jednocześnie Hochseeflotte nie była tak silna, aby przeciwstawić się skoncentrowanej na Wyspach Brytyjskich Grand Fleet. Jedną z form osłabienia liczby okrętów strony przeciwnej, było prowadzenie działań korsarskich przez niemieckie krążowniki pomocnicze. Spowodowało to odesłanie części jednostek angielskich na inne teatry działań. Ponadto admirałowie niemieccy, przed wydaniem walnej bitwy, oczeki-

Rys.2 Ugrupowanie wyjściowe brytyjskiej Grand Fleet.

wych, 8 krążowników pancernych, 26 krążowników lekkich, 79 kontrtorpedowców i torpedowców oraz transportowiec wodnosamolotów. Jak widać, liczby przemawiają na korzyść Anglików.



Przyjrzyjmy się teraz ugrupowaniom zbliżających się do siebie przeciwników. Siły przednie floty niemieckiej składały się z 40 krążowników i kontrtorpedowców pod dowództwem wiceadmirała Franza von Hippera. Krążowniki lekkie szły wachlarzem. Za nimi w odległości 8 mil morskich podążały krążowniki liniowe. Obu tym formacjom towarzyszyły lżejsze jednostki. W pewnej odległości za strażą przednią posuwały się siły główne podzielone na trzy eskadry. Każda z eskadr była osłaniana przez niszczyciele. Dodatkowo w promieniu 6 mil wokół tych jednostek podążała dodatkowa osłona składająca się z sześciu krążowników lekkich wraz z towarzyszącymi im niszczycielami i torpedowcami (rys. 1).

Flota brytyjska miała inne ugrupowanie. Straż przednia dowodzona przez wiceadmirała Beatty'ego liczyła 52 okręty. Trzy dywizjony lekkich krążowników pełniących funkcję doзору posuwały się szykiem skośnym rozciągniętym na szerokość 25 mil. 8 mil za nimi podążała eskadra krążowników liniowych. Kilka mil za nią płynęła eskadra okrętów liniowych utrzymująca łączność między strażą przednią a siłami głównymi. 12 mil za tą formacją posuwały się siły główne. Na ich czele szły, rozciągnięte w szyku czołowym, krążowni-

ki. Za nimi w trzech kolumnach podążały okręty liniowe w szyku torowym. Każda kolumna miała dwie linie osłaniane przez niszczyciele i torpedowce (rys. 2).

W bitwie, która odbyła się 31 maja i 1 czerwca 1916 roku, można wyodrębnić cztery fazy boju:

**I faza** - (15.20 - 16.50) to walka sił przednich.

**II faza** (16.50 - 18.00) to włączenie się do boju niemieckich okrętów liniowych i brytyjskiej eskadry okrętów liniowych podążających tuż za strażą przednią.

**III faza** (18.00 - 19.15) to bitwa pomiędzy siłami głównymi.

**IV faza** (19.30 - 03.00) to bezowocne poszukiwania niemieckich okrętów liniowych przez brytyjskie siły główne. Walkę w tym czasie prowadziły siły lekkie, tzn. krążowniki, kontrtorpedowce i torpedowce.

Po wykryciu niemieckiej straży przedniej wiceadmirał Beatty rzucił swoje okręty do ataku. Popelnił przy tym dwa błędy. Po pierwsze, mając większą prędkość i donośność artylerii głównej, dążył do zmniejszenia dystansu, przez co wprowadził swoje okręty w zasięg ostrzału przeciwnika. Po drugie, w wyniku złego zrozumienia rozkazów sześć angielskich krążowników ostrzeliwało cztery spośród pięciu niemieckich jednostek. Pozwoliło to ostatniej jednostce w szy-

ku niemieckim, krążownikowi "Von der Tann" spokojnie zatopić kofcowy krążownik angielski "Indefatigable". Podczas tego starcia siły niemieckie cały czas wycofywały się w kierunku swoich sił głównych. Podczas ataków torpedowych obie ze stron straciły po dwa torpedowce. W trakcie wymiany ognia zatopiony został jeszcze jeden krążownik angielski "Queen Mary".

Po ukazaniu się na horyzoncie niemieckich sił głównych brytyjska straż przednia wraz z podległą jej eskadrą okrętów liniowych rozpoczęła odwrót w stronę własnych sił głównych. W pościg ruszyła flota niemiecka. Podczas tej fazy bitwy nie zatopiono żadnych okrętów, ale obie strony doznały licznych uszkodzeń.

Podczas drugiej fazy bitwy angielskim siłom głównym udało się obejść flotę niemiecką i zająć pozycję między nimi a ich bazami na wybrzeżu. W tym momencie dowódca niemiecki postanowił odebrać się od przeciwnika i próbować powrotu na własne wody. Sprzyjał mu zapadający zmierzch i mgła. W wyniku manewrów i nie podjęcia przez Anglików pościgu udało mu się przedrzeć przez przeciwnika i skierować do domu. Ponieważ zareagowali na to dowódcy brytyjscy. Pogoń jednak nie doprowadziła do walnej bitwy.

Przeciwnicy nawzajem nekali się atakami sił lekkich.

Po powrocie do macierzystych baz obie strony triumfalnie ogłosiły własne zwycięstwo. Faktem natomiast jest to, że ta największa bitwa morska I Wojny Światowej pozostała nie rozstrzygnięta. Słabsza flota niemiecka zadała silniejszemu przeciwnikowi dotkliwe straty. Anglicy stracili podczas bitwy: 3 krążowniki liniowe, 3 krążowniki pancerne i 8 torpedowców o łącznym tonażu 111 980 ton. Zginęło 6784 marynarzy. Flota niemiecka straciła: 1 okręt liniowy, 1 krążownik liniowy, 4 krążowniki lekkie i 5 torpedowców o łącznym tonażu 62 233 ton. Zginęło 3039 ludzi. Flota angielska zmusiła jednak przeciwnika do przerwania boju i zawinięcia do baz.

Więcej informacji na temat Bitwy Jutlandzkiej znajdziesz w wydanej przez Wydawnictwo Bellona książce Zbigniewa Flisowskiego pt.: "Bitwa Jutlandzka 1916".

**Marszałek Polny Klawiatury  
Heinz Futerał**

**PS.** Ponieważ artykuł ten przygotowany został przed upłynięciem terminu nadsyłania odpowiedzi na ankietę, jej podsumowanie przeprowadzę w następnym odcinku KANTYNY.

# KONKURS KANTYNY ODPOWIEDZI

**Minął termin nadsyłania odpowiedzi na konkurs, zatem czas podać prawidłowe odpowiedzi i ogłosić zwycięzców.**

**Ponieważ najwięcej problemów sprawiło Wam pierwsze pytanie, pragnę wyjaśnić, że według teorii nie można Civilization zaliczyć do gier taktycznych. W grze tej celem jest rozbudowa cywilizacji i uzyskanie przewagi ekonomicznej nad przeciwnikiem, a działania militarne są tylko częścią środków możliwych do wykorzystania. Już w pierwszym odcinku KANTYNY, podając definicję strategii i taktyki, zaznaczyłem, że Civilization od biedy da się zaliczyć do pierwszej kategorii, natomiast do drugiej z pewnością już nie.**

**Tyle tytułem wyjaśnienia. Oto prawidłowe odpowiedzi:**

**Pytanie 1.**

**Civilization nie jest grą taktyczną.**

**Pytanie 2.**

**1 listopada 1911 roku, porucznik Giulio Gavotti**

**Pytanie 3.**

**Jednostki o dużej mobilności.**

**Nagrody otrzymują:**

**Piotr Beczała, Zakopane**

**Łukasz Sobota, Czechowice-Dziedzice**

**Bartosz Kaczmarek, Białystok**

**Zwycięzcy otrzymają gry komputerowe.**

**Nagrody prześlemy pocztą.**

**H.F.**



# TAWERNA

**Był śnieżny, mroźny poranek. Zapewne niejedna z wielu aktualnie bawiących się w TAWERNIE osób już na samą myśl o zimnicy panującej na zewnątrz poczuła lodowate mrowienie na plecach. Zaiste, atmosfera w TAWERNIE tego dnia na przekór pogodzie była gorąca. Wszędzie wokół dawał się słyszeć gwar, śmiechy, postukiwania kufli i okrzyki toastów.**

*Zaczęło się ściemniać, a ponad naszą gospodą spowiły się gęste, kłębiaste chmury. W pewnym momencie wszystkich gości oślepilo jasne światło, a sekundę później nastąpił grzmot, tak potężny, że aż cała tawerna zatrzęsała się w posadach. Po chwili do naszych uszu doszedł przeraźliwy krzyk:*

*- LUDZIE, WIDZIAŁEM BŁYSKAWICĘ!*

*Z ulgą powróciliśmy do naszych tradycyjnych zajęć.*

Pogoda w RPG nigdy nie była sprawą kluczową, od której zależałoby powodzenie misji bohaterów czy rezultat wspaniałych bitew pomiędzy wrogimi królestwami. Niestety, ten element fantastycznego świata ogranicza się tylko do rozwiązań graficznych. A przecież pogoda mogłaby niejako rozszerzyć swoje wpływy i tym samym fabułę. Czyż nie byłaby niesamowita gra, w której warunki atmosferyczne wpływałyby na samopoczucie bohaterów. Ale z drugiej strony, czyż nie odbierałoby to nam przyjemności grania? Owszem, ciekawe mogłoby być wysłuchiwanie skarg bohaterów, jednakże istniałoby ry-

zyko, że nabrałoby to monotoni i zniechęciło potencjalnego gracza. Ale czy aby na pewno? Poczekamy, zobaczymy. Na razie musimy się cieszyć tym, co mamy, a mamy bardzo niewiele. Największy wpływ warunków atmosferycznych na przebieg działań bohaterów znajdujemy bez wątpienia w "Star Trail", gdzie to odpowiednia/nieodpowiednia pogoda przyspiesza tempo marszu, lecz również ma pewne znaczenie w kwestii zdrowia bohaterów...

*Śmiemy twierdzić, że takiego ruchu jeszcze nie było. W którymś momencie do tawerny wpadł zasmakany jegomość. Drzwi zatrzasnęły się za nim z hukiem, zaś on sam zademonstrował swoje umiejętności w kichaniu.*

Tak, tak, Wędrowcze! Bohaterowie gier RPG to też ludzie i wszelakie choróbka mają się tak samo, jak nas. Przynajmniej tak być powinno. Niestety, problem chorób występujących w grach RPG został, podobnie jak temat pogody, potraktowany po macoszemu. Czy zastanawiałeś się kiedykolwiek, dlaczego tak rzadko, pomimo wielu napotyka-



nych niedogodności (w postaci niesprzyjających warunków atmosferycznych, o których już dzisiaj wspominaliśmy), Twoi bohaterowie bywają niedysponowani. Powodem może być opieszałość szanownych programistów, którzy nie chcieli komplikować Tobie (i sobie) życia. Fakt faktem, że istnieją gry, w których choróbka szaleją po świecie. Dobrym przykładem jest tu cykl "Might & Magic", gdzie obok wszelkiego rodzaju zatrut (także alkoholowych) występują także choroby jako stan niedyspozycji postaci. Inną grą jest "Robinson's Requiem", w której choroby, a właściwie ich unikanie lub leczenie, to podstawowy element fabuły. Kolejnym przykładem jest seria "Realms of Arkania", a przede wszystkim "Star Trail". W grze tej bohaterowie mogą zachorować choćby poprzez noszenie nieodpowiednich łachów w nieodpowiednią pogodę. Wątpię, czy jakkolwiek rozsądny człowiek paradowałby w zimnicy przez takie ostępy w podartej koszulce, gdy ponad nim walczyłaby burza, wzmagała piorunami i podmuchami porywistego wiatru. Przypuszczamy, że raczej nie i najwidoczniej autorzy "Star Trail" wpadli na to samo i zdecydowali się ukarać co bardziej lekkomyślnych i nie dbających o swoje zdrowie bohaterów. Polowicze rozwiązanie tego problemu znalazło się w serii "Ishar", aczkolwiek na pewno nie w pełni satysfakcjonujące prawdziwego konesera RPG. Dla przykładu w "Ishar 3: Seven Gates of Infinity" samobójstwem jest brak w wyposażeniu futer podczas wycieczki w ośnieżone szczyty górskie. Na śmiałków, którzy odważą się na to, czeka powolna śmierć na skutek zamrażnięcia (do której przy-

czynia się utrata żywotności). Z powyższych stwierdzeń wysuwa się rada dla Ciebie, Wędrowcze: nigdy nie ryzykuj nabawienia się choroby, wychodząc pod gołe niebo nieodpowiednio ubrany. W przeciwnym razie nigdy nie zaznasz już przyjemności życia - ani piwa, ani wina, ani odwiedzin w TAWERNIE. Zaiste, straszna to perspektywa i trzeba być głupcem, ażeby ją żaryzykować.

*Doskonale pamiętam jak to niegdyś trafiliśmy do opuszczonego lochu, w którym Tomka spotkała niemiła konfrontacja z rzeczywistością od jej ciemnej strony. Pocziwy Tom został ukąszony przez gigantycznego szczura. Wokół rany nasączyła się ropa, zaś sam Tomek wrzeszczał z bólu, wynachując jak szalony mieczem i rwąc zębami swój skórzan, naszpikowany ćwiekami kaptan. "Biedne dziecię!" - pomyślałem. Trzeba mu jakoś pomóc. Przez długi miesiąc włóczyłem się z nieborakiem, który to niestety nie zwyciężył w walce z bólem i... wyzionął ducha.*

Śmierć jest, jak wiadomo, zjawiskiem jak najbardziej naturalnym, aczkolwiek nie znamy nikogo, kto umiałby się z nią pogodzić za życia. Niestety, niebezpieczne życie awanturnika wymusza chociaż moment refleksji nad perspektywą odejścia do krainy wiecznych łowów. Śmierć spotka się z każdym z nas w mniej lub bardziej odpowiedniej chwili. Na szczęście, można się przed nią przynajmniej częściowo uchronić, wiązałoby się to jednak z zaprzestaniem awanturczego trybu życia, czego nikt z nas na pewno nie chce (w przeciwnym razie nie gościlibyśmy Cię tu). Jeżeli przy-

darzy Ci się, przez przypadek, rzecz jasna, odejść z tego materialnego świata, nie musi to oznaczać od razu końca Twojej egzystencji. Istnieje wiele sposobów na przywrócenie Twojego jestestwa zza światów (od wątpliwej skuteczności egzorcyzmów stosowanych przez szamanów, poprzez magiczne przedmioty, do potężnych, przesyconych ciemnymi mocami sanktuariach oraz prawdziwych arcydziełach czarnej magii nekromanckiej - zaklęciach zwanych Raise Dead).

*Spojrzałem na martwe ciało towarzysza. Na szczęście, byliśmy już stosunkowo blisko świątyni Borona, boga opiekującego się zmarłymi duszami. Następnego dnia dotarliśmy (tzn. ja dotarłem wraz z trupem) do upragnionej świątyni. Po złożeniu dużego datku nasz dzielny, choć martwy poszukiwacz przygód przeistoczył się w dzielnego i żywego poszukiwacza przygód. Niestety, chorobsko jak było, tak zostało. Ażeby się go pozbyć, Tomek powziął męską decyzję. "Tnij!" - wykrzyknął przez zaciśnięte zęby. "AAARRRRGGGHHH!!!" - ludzki krzyk przeciął duszne powietrze. Ucięta noga potoczyła się po ziemi, a wraz z nią cały ból i cierpienie... Trzeba było przeznaczyć niemalą sunę na konto świątyni Borona, ażeby utracona kończyła powrócić na swoje miejsce. Ale mimo wszystko Tom już nigdy nie odzyskał dawnej sprawności, a fobia wobec szczurów i tak pozostała.*

Niestety, drogi Czytelniku, musisz się liczyć z tym, że podobne wypadki przytrafiają się i Tobie. Problem uciętych rąk i nóg nie jest co prawda tak powszechny

w rolplejach, ale z ugryzieniami, ukąszeniami bądź też z zakąszeniami będziesz się spotykał dość często. W świecie fantasy egzystuje wiele zmutowanych stworzeń, które są niebezpieczne nie tylko z racji swej siły czy ostrych zębów. Niektóre, nawet te najbardziej niepozorne, mogą posiadać broń o wiele potężniejszą od najostrzejszych pazurów. Wszelkiego rodzaju jady i trucizny zawarte w ich organizmach mogą przyprowadzić Cię o wielkie nieprzyjemności. Wspomniany wyżej szczur to tylko jeden z nielicznych przykładów, pomijając gigantyczne pajaki, skorpiony, osy czy wszelkie inne plugastwo. Gdybyś jednak musiał stawić czoła wspomnianym obrzydliwościom, a zawsze przecież taka możliwość istnieje, warto byś miał w zanadru kilka eliksirów uśmierzających ból oraz odtrutek negujących działanie co bardziej powszechnych trucizn. Najlepiej jednak warto w swoim arsenale środków leczniczych posiadać podręcznego druida, kleryka, a w ostateczności trzeźwego cyrulika (w przypadku tego ostatniego proponujemy najpierw poddać dezynfekcji jego narzędzie pracy - pilę).

## DOBRE SŁOWO NA DROGĘ

Cóż, po raz kolejny już przychodzi nam pożegnać się z Tobą, Wędrowcze. Dołącz do nas za miesiąc, ażeby wysłuchać kolejnych interesujących opowieści. Przypominamy, że wszelkie pytania i uwagi do TAWERNY należy przysyłać na adres: TAWERNA, ul. Rozewska 28, 81-055 Gdynia.

Szymon Grabowski  
Tomasz Hałuszkiewicz





# S.O.S.

**ŚCIERŁA**  
KOMPUTEROWYCH

## COLONIZATION

Otrzymałem sporo listów, z prośbą o podanie listy Ojców Założycieli wraz z ich opisem. W związku z tym, że w suplemencie do tej gry zamieszczonym w numerze 11/95 opisanych zostało zaledwie pięciu Ojców, publikuję tutaj całą listę. Jak zapewne wiesz, mogą oni zostać przyłączeni do Twojego kongresu. Których z nich warto wybrać w pierwszej kolejności musisz zdecydować sam. Uzależnione jest to od strategii, jaką zamierzasz stosować podczas gry.

### ADAM SMITH:

Dzięki niemu poziom przemysłu w Twoich koloniach zostaje podniesiony. Produkcja zwiększa się 1,5 krotnie i w dodatku mniejszym nakładem materiałów.

### BARTOLOME DE LAS CASAS:

Wszyscy aktualnie istniejący Indianie (po konwersji - convert) zostaną przyłączeni do Twojej kolonii jako wolni koloniści (free colonist).

### BENJAMIN FRANKLIN:

Król nie będzie miał więcej wpływu na relacje między Tobą i potęgami w Nowym Świecie (New World), zaś państwa europejskie w Nowym Świecie zawsze będą oferowały pokój w negocjacjach.

### FERDINAND MAGELLAN:

Wszystkie punkty ruchu Twojej floty zostają zwiększone o jeden i czas na oczekiwanie wypłynięcia i wypłynięcia z Europy jest krótszy.

### FRANCIS DRAKE:

Siła bojowa wszystkich Twoich statków korsarskich (privateer) zostaje zwiększona o 50%.

### FRANCISCO CORONADO:

Wszystkie istniejące kolonie i obszar znajdujący się wokół nich stanie się widoczny na mapie.

### GEORGE WASHINGTON:

Każdy żołnierz nie-weteran lub dragon, który wygra walkę jest automatycznie awansowany o rangę wyżej.

### HENRY HUDSON:

Zwiększa wytwórczość wszystkich Twoich traperów skór (fur trappers) o 100%.

### HERNAN CORTES:

Podbijanie kolonii tubylców zawsze dostarcza skarb w większej ilości i królewski galleon przetransportuje go wolnym od opłat.

### HERNANDO DE SOTO:

Razem z nim wynik poszukiwań w świątyniach tubylców będzie zawsze pozytywny i wszystkie jednostki będą miały dłuższy zasięg.

### WILLIAM BREWSTER:

Nie będzie więcej kryminalistów i służących pojawiających się w dokach i będziesz mógł wybrać zawód przedstawiciela, którego chcesz do siebie przyłączyć.

### JAN DE WITT:

Handel z obcymi koloniami jest możliwy. W dodatku Twoje sprawy zagraniczne będą lepiej szły.

### JACOB FUGGER:

Wszystkie Twoje bojkoty zostaną zapomniane i wszystkie towary, których nie można było sprzedawać i kupować wrócą do łask.

### JEAN DE BREBEUF:

Wszyscy misjonarze funkcjonują jako eksperci.

### JOHN PAUL JONES:

Frigata jest dodana do Twojej floty bez żadnych dodatkowych kosztów.

### JUAN DE SEPULVEDA:

Zwiększenie szansy, że po podbiciu indiańskiej osady jej mieszkańcy będą się co jakiś czas przyłączać do Twojej kolonii.

### PAUL REVERE:

Kiedy Twoja kolonia zostaje zaatakowana i nie posiada żołnierzy, wówczas kolonista (colonist) automatycznie bierze muszkiet i broni osady.

### PETER MINUIT:

Indianie przestaną się domagać zapłaty za ich ląd.

### PETER STUYVESANT:

Pozwala budować urząd celny (Custom House) w Twoich koloniach i powoduje swobodny handel z Europą nawet podczas rewolucji.

### POCAHONTAS:

Wszystkie napięcia istniejące między Tobą i tubylcami zostają zredukowane.

### SIEUR DE LA SALLE:

Daje wszystkim Twoim istniejącym i przyszłym kolonom barykadę (stockade) kiedy populacja w Twoim mieście przekroczy 3 mieszkańców.

### SIMON BOLIVAR:

Zwiększenie poglądów rewolucyjnych w Twoich koloniach o 20%.

### THOMAS JEFFERSON:

Zwiększenie produkcji Dzwonów Wolności produkowanych przez polityka (Statesman) o 50%.

### THOMAS PAINE:

Produkcja Dzwonów Wolności we wszystkich koloniach zostanie zwiększona o aktualną wysokość podatków.

### WILLIAM PENN:

Produkcja krzyży we wszystkich koloniach zwiększy się o 50%.

## CANNON FODDER

*Nie potrafię przejść pierwszej fazy ósmej misji w grze "Cannon Fodder". Przeciwnicy strzelają bardzo celnie.*

**Bartłomiej Jendyk**  
Myślowice

W związku z tym, że otrzymałem też inne listy z prośbą o podpowiedź do kolejnych podmisji tego po-

ziomu, opiszę wszystkie cztery podmisje.

### Misja pierwsza:

Poczekaj chwilę, aż wróg stojący za drzewem sam się zabije (wysadzi się granatem). Idź w kierunku kładki. Zatrzymaj się w pewnej odległości od niej, abyś mógł zastrzelić trzech stojących tam żołnierzy. Następnie wystrzel z bazooki do gościa z taką samą bronią stojącego na beczce. Udaj się w prawo (do góry) i stamtąd rzuć granatem w domek (oczywiście, zabijaj wszystkich płaczących się żołnierzy). Później zniszcz drugi budynek i możesz przejść do prawej strony dżungli. Tam zabij pozostałą czwórkę wrogów.

### Misja druga:

Tutaj jest trochę gorzej. Pomiędzy przepisami, jaki Ci podam, i tak przejście jej jest trudne. Nie zawsze uda się to za pierwszym razem. Zastrzel strażnika z bazooką, który stoi obok Ciebie. Oddziel jednego żołnierza, a resztę ukryj za domkiem (tak, żeby nikt Ci ich nie zestrzelił). Następnie tym jednym idź w lewo i zestrzel dwóch z bazooką, a potem korzystając z bazooki zabij dwóch żołnierzy u dołu ekranu. Teraz zejdź w dół i dalej strzelaj do posiadaczy bazooki. W ten sposób musisz dotrzeć do najbardziej wysuniętego w prawą stronę żołnierza i go zabić. Teraz wycełuj odpowiednią chwilę, kiedy zabijesz taką ilość przeciwników, że ich przez kilka sekund nie będziesz widział. Musisz wsiąść do działka i strzelić z niego w każdy budynek po kolei. Powtarzam, nie jest to łatwe, ale według mnie, to najlepszy sposób na ukończenie misji.

### Misja trzecia:

Tutaj nie ma właściwie co podpowiedzieć. Musisz przejść przez dżunglę, uważając na śmiertelne pułapki rozstawione przez wrogów. Można je ominąć, podchodząc bardzo blisko, wówczas zastrzoni kij (włócznia) wystrzeli do góry i nie rani Twojego żołnierza. Jeżeli wykonasz to zbyt szybko, to stracisz jednego z nich. Na swojej drodze napotkasz inną pułapkę - rozwieszoną linkę. Wystarczy w nią strzelić z pewnej odległości i po kłopotach. Później musisz zastrzelić dwóch gości z bazooką i zniszczyć wszystkie budynki, korzystając z granatów lub bazooki. Czyż nie jest to proste?

### Misja czwarta:

Tu to można stracić nie tylko życie własnych żołnierzy, ale i swoje zdrowie. Nie dość, że musisz zniszczyć budynki znajdujące się na skarpie, to jeszcze korzystając z jeepa musisz zjechać na dół i tam zniszczyć działkiem fortyfikację wojskową. Pomimo podpowiedzi, ukończenie tej podmisji jest niezwykle trudne, aczkolwiek możliwe. Na początek załatw gości i wysuń się w prawą stronę. Sprokujesz samochód do podjechania w Twoim kierunku, cofnij się szybko i rzuć granatem. Masz go z głowy. Teraz z bazooki załatw gościa stojącego na fortyfikacji wojskowej

na dole. Następnie zniszcz budynek po lewej stronie. Skieruj się na stronę prawą i zabij gościa z bazooką. Idź w górę, wejdź do samochodu i nim odjedź. Następnie opuść go i zniszcz budynek granatem. Teraz najtrudniejszy element gry. Zobacz, gdzie znajduje się woda. Nad nią jest duża ścieżka. Musisz się cofnąć aż do jej początku i rozpedzić samochód. Zeskoczysz nim ze skarpy i znajdziesz się w wodzie (oczywiście, jeśli Ci się to uda i nie zginiesz na miejscu, trafiając na ląd). Teraz szybko najedź strzałką na samochód i uwalnij znajdujących się w nim pasażerów. Samochód pójdzie na dno, a Ty możesz żołnierzami wyjść na ląd, rozprawić się z przeciwnikami i korzystając z działka, zniszczyć fortyfikację wojskową. W ten sposób ukończysz misję 8.

## PIZZA CONECTION

*Jakie są numery telefonów do gry "Pizza Connection"?*

**Marcin Terlecki**  
Poznań

Numery telefonów są podane w samej grze. Wystarczy tylko najeżdżać na dany numer i wcisnąć lewy przycisk myszki. Numer zostanie wybrany automatycznie. Istnieje możliwość, że numer może być zajęty, wówczas musisz próbę ponowić.

## KAJKO I KOKOSZ

*W grze "Kajko i Kokosz" w Kradzie Borostworów nad rzeką w żaden sposób nie mogę odłamać gałęzi, również rękawicą siły. Nie mogę także przywołać Zgryza, bo gdy chcę zagwizdać na gwizdek, Kokosz odpowiada, żeby jeszcze nie gwizdać. Nie wiem, co mam robić.*

**Karolina Cymer**  
Łódź

Tego typu listów otrzymałem kilkanaście. Kiedyś odpowiadałem już na lamach, że wszystko powinno działać poprawnie, jak jednak dowiedzieliśmy się od dystrybutora gry, pojawiła się na rynku wadliwa wersja. Dlatego też producent - Seven Stars zobowiązał się do wymiany wszystkich oryginalnych wadliwych egzemplarzy bez dodatkowych opłat. Jedynie, co mogę poradzić, to wysłać grę na adres:

**Seven Stars**  
ul. Matejki 6  
80-952 Gdańsk

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

*Trzecią część tej gry przecho-  
dzi już dłuższy czas, ale ostatnio uda-  
ło mi się dotrzeć do sanuińskiej kon-  
cówki. Przechodzę trzy próby: wiary,  
piły i litery. Gdy już je przejdę, wcho-  
dzą do głównej świątyni. Strażnik Gra-  
ala po krótkiej rozmowie każe mi  
wybrać prawdziwego z dziesięciu róż-  
nych. Po wzięciu trzeba spróbować  
czy to jest ten prawdziwy. Probowa-  
łem wszystkich dziesięciu i za każ-  
dym razem po spróbowaniu starze-*



**ję się i wybucham. Muszę rozpocząć trzy próby od początku.**

**Jacek Michalski  
Świnoujście**

Sukces jest możliwy tylko wtedy, gdy posiada się dziennik ojca. Musisz w nim sprawdzić i wówczas wybrać kielich. Za każdym razem jest to inny, więc nie mogę Ci inaczej pomóc. Jeśli się już uporasz z tym problemem, musisz Graala napelnić świętą wodą. Wówczas Elsa będzie próbowała Ci go ukraść. Kielich możesz uratować, używając bata. Następnie oddaj go rycerzowi.

## SKRZYŃKA KONTAKTOWA

MYTH

Ostatnia część podpowiedzi do tej gry nadesłana przez Pawła Olchowiaka.

**Level VII:**

*The Walley of the Kings*

Najtrudniejszy level. Nie ma co się o nim rozpisywać - cała trudność polega na elementach zręcznościowych. Z tego poziomu wynies "maskę hipnozy".

**Level VIII:**

*Chambers of Anubis*

Za zabicie pierwszego psychopaty dostaniesz Ankh. Idź w prawo, rozbij wałę, zbierz skrzynkę. Wskocz na górę, maską zabij pajaca w hełmie. Idź w prawo, rozbij wałę i zbierz pozostałość. Idź na sam dół (do mumii). Pobiegij w prawo - opróżnij wałę. To samo z lewej strony. Idź o jeden poziom do góry, zabij pana z łaską, idź w prawo aż do Anubisa. Opis jak go zabić znajduje się w SGK 4/95. Teraz po podestach do góry, aż do wyjścia.

**Level IX:**

*Tomb of the Pharaoh*

Figurki z levelu VIII umieść w miejscach na nie przygotowanych w kolejności:

zielona - róg lewy dolny  
niebieska - róg lewy górny  
z głową Faraona - róg prawy górny  
z głową Anubisa - róg prawy dolny.

Gdy to wykonasz, idź w prawo. Dostaniesz kulka, która spowoduje że zaczniesz latać. Strzelaj Faraonowi po oczach, a zginie.

**Level X:**

*Realm of Chaos*

Tu nie ma co pisać. Leć - strzelaj - zbieraj czerwone kulki - wygraj.

**Level XI:**

*The Final Confrontation.*

By ubić Damerona, strzelaj w głowę na jego głowie, a gdy zniszczysz wszystkie, strzelaj w czoło.

W ten oto sposób skończyliśmy podpowiedź do starej, ale lubianej gry.

Dzisiaj kolejna porcja pytań, tym razem do "Theme Park", trzech części "Police Quest", "SimAnt" oraz "Ultima Underworld 2". Myślę, że po tak dużej dawce pytań w następnym numerze będzie można spodziewać się odpowiedzi. Wszak to od Was zależy, jak wyglądać będzie "Skrzyn-

ka kontaktowa". W nawiasach podalem rodzaj posiadanego komputera.

### THEME PARK

1. Nie mogę znaleźć ikony, w której istnieje dostęp do rynku akcji. Gdzie ona się znajduje. (A500)

2. Co należy uczynić, aby:

- zrobić fajerwerki
- wykupić własne akcje
- posiadać Strong Men'a oraz jakieś Show. (A500)

3. Mój park mieści się w United Kingdom. Wynalazłem 26 atrakcji i 17 sklepów. Czy to już wszystko, co można wynaleźć? Moje pytanie dotyczy 26 atrakcji CORK SCREW. Jak musi być zainstalowany ROLLER COASTER, by można umieścić śrubę? Nie mam problemów z LOOP THE LOOP, ale nie wiem, czy CORK SCREW jest osobnym torem. (A1200)

4. Dotychczas grałam na poziomie Sandbox, ponieważ nie mogę znaleźć ikony, która umożliwiłaby wpłatę pieniędzy na wynalazki i ewentualnie szkolenie personelu. Gdzie jest ta ikona? (A500)

5. Nie wiem jak:

- puścić fajerwerki, nie ma ich w menu PARK;
- zwalniać pracowników;
- zrobić BIG LOOP, mam zbudowane tory i robię między nimi przerwę, wybieram koło, lecz nie mam jego obrazu, podczas gdy w menu kupowania jest, a ja mam dużą ilość gotówki;

- kupić inny park, np. w Egipcie, na początku mój balance to ok. 200.000 kredytów (tak jest napisane na mapie). Kiedy posiadam 320.000 kredytów bez pożyczek, to na mapie i tak mój balance wynosi 200.000 (na dole ekranu), a kiedy najeżdżam na Egipt, nie ma tam opcji kupienia parku. Gram na najłatwiejszym poziomie trudności bez przeciwników.

6a. Przez cały czas mam kasy jak miodu i interes dobrze się kręci. Pod koniec roku jest podsumowanie tego, co się zrobiło. W styczniu patrzę, kasy ubyłoby około 3.000 \$. Na początku jakoś to przebolewałem, lecz w następnych latach jest coraz gorzej. Nie wiem, dlaczego tyle płacę i za co. Rocznie zarabiam około 2 tysięcy dolarów, gdyż nie mogę podwyższyć ceny biletów nawet do 250 dolarów, bo nikt nie przychodzi. A więc z roku na rok jest coraz mniej kasy. Po kilkunastu latach jestem na minusie. Czy można temu zaradzić?

6b. Po tych kilkunastu latach występują propozycje wykupienia ziemi. Oczywiście, zgadzam się i zadłużenie wzrasta o 5 tysięcy dolarów. Natomiast jeśli nie przyjmę propozycji, to wówczas przez najbliższe kilka lat nie mogę kupić tej ziemi. Czy można kupić ziemię wcześniej niż po upływie kilku lat, jeśli się odmówiło za pierwszym razem?

6c. Czy można w tej grze przyspieszyć czas? Próbowalem, wszedłem do opcji Game Speed, przyspieszyłem czas (ostatnia opcja jest chyba zarezerwowana dla Amigi 4000, a ja mam A1200, więc wybrałem przedostatnią) i nic, czas leci tak samo. Czemu tak się dzieje? (A1200)

7. Gdy wybuduję kolejkę ósemkową (ROLLER COASTER), to ludzie nie chcą jej używać. Po prostu omijają ją. Także gdy wybuduję całą trasę kolejki, problem się powtarza. Czy trzeba coś jeszcze wybudować lub wynaleźć? Problem niekorzystania przez ludzi pojawia się też przy labiryncie, torze wodnym i samochodowym. Co trzeba zrobić, aby te atrakcje były używane? (A500)

8. Po wciśnięciu ikony INFO i wskazaniu na atrakcję, szósta ikonka, która zostaje wyświetlona oznacza szybkość działania urządzenia, czy też przy jakim stopniu zużycia będzie wzywany mechanik? (A1200)

### POLICE QUEST

1. Nie wiem, jak odpalić samochód.

2. Jestem w hotelu, w moim pokoju z Marią. Tu zaczyna się mój problem. Muszę zadzwonić po taksówkę, ale nie mam numeru. Proszę o pomoc.

### POLICE QUEST 2

1. Jestem w biurze i nie wiem, co robić dalej. Byłem w domu Maries Wilkansa i ktoś przewrócił dom do góry nogami. Biorę kurtkę z drzwi wejściowych i Hit List z popielniczki. Na kartce drzwi wejściowych jest napisane, że moja przyjaciółka pojechała do centrum handlowego. Czekam tam przez jakiś czas i nic. Później jadę do biura i w okienku ewidencyjnym daję Hit List i dalej ani rusz. Zdobyłem 31 punktów z 300. Proszę o pomoc.

2. Nie wiem, co mam dokładnie podać, żeby połączyć się z bazą, poprosić o nakaz rewizji pokoju wynajmowanego przez ofiarę znalezionej w bagażniku na 160 West Rose (pokój numer 108).

3. Jak dostać się do samolotu? Mam 120 punktów, kupiłem też dwa bilety, jeden dla Bonda, drugi dla Keiitha, później jak przechodzę przez wykrywacz metali, pokazuję odznakę i strażniczka mnie wpuszcza, a gdy idę rękawem do samolotu, drzwi są zamknięte i samolotu nie widać. Co mam zrobić, aby był samolot. Może coś wcześniej zrobiłem źle, ale nie sądzę, bo wszystko wcześniej dałem radę wykonać.

4. Nie mogę znaleźć zdjęcia Bainsa oraz pudełka z narzędziami do wykrywania śladów (podobno jest w hallu, lecz nie znalazłem go tam).

### POLICE QUEST 3

Problem polega na tym, iż po wezwaniu mnie w pierwszym dniu do ASPEN FALLS udaje się na skrzyżowanie ulic Walls/Aspen. Po wyłączeniu silnika nie mogę wysiąść z auta. Pojawia się komunikat, iż stoję na skrzyżowaniu ulic i wyjście jest niemożliwe. Próbowalem wyjść przed lub za skrzyżowaniem. Tam pojawia się napis "There is no reason to out there" lub coś w tym stylu. Mam przy sobie pistolet, pałkę, latarkę z bateriami, flary, access card, portfel. Otworzyłem szafkę w łazience (kod 766 lub 7760), przeczytałem briefing, rozma-

wiałem z Morales, dziadkiem na trzecim piętrze. Proszę, poradzcie jak ma wyglądać pierwszy dzień tej gry. Nie potrzebuję całego opisu, tylko jak i gdzie wysiąść na Aspen.

### SIMANT

Mam A500 z 1MB i kłopoty z grą "SimAnt". Zaczynam grę, mając jedną królową. Kopię mrówisko, znoszę mrówkami jedzenie, zabijam pajaka i czerwone mrówki. Mam kilka pytań:

1. Do czego służą kamyki, które mogę podnieść?

2. Co mam zrobić, żeby moja królowa rodziła następne królowe?

3. Jak przejść na następny kawałek ziemi?

4. Czy mogę coś zrobić z leżącymi gałązkami?

5. Co zrobić z gąsienicą i innymi robakami?

6. Czy przez to, że posiadam A500 (mój komputer ma za mało pamięci) jestem pozbawiony szczegółów tej gry?

### ULTIMA UNDERWORLD 2

1. Po odwiedzeniu trzech światów: The Prison Tower, Killorn Keep, The Lost City Of Arduous (Ice Caverns) i uaktywnieniu trzech znalezionych w nich gemów nie mam dostępu do kolejnych światów.

2. W świecie Killorn Keep nie bardzo mogę się dogadać z niewiastą o romantycznym imieniu Altara. Niestety, moja znajomość języka angielskiego nie jest na tyle dobra, by samemu dokończyć padające w trakcie dialogu pytanie: "Do you know...".

3. Warto nadmienić, że na dostępnym mi terenie nie pozostało już ani jedno stworzenie, nie oddając należnej czci Avatarowi.

4. Jestem przeznaczone na pierwszym piętrze i snuję się z jednego kąta w drugi bez większego celu. Wydaje mi się, że znam już wszystkie wejścia o poziom niższy. Gdy zejść na dół, to odsuwam, skaczę, badam, uderzam, używam muzyki i pomocy do otwarcia drzwi, a tu dalej nic. Stoją jak zaczarowane, chociaż tego sposobu też używałem, nimo tego że na pierwszym poziomie nie znalazłem tabliczek z runami, które mogłyby mi w tym pomóc. Oczywiście, rozmawiałem z ludźmi, ale co z tego. Część rozumiem, ale nie wszystko. Poza kilkoma korytarzami na drugim poziomie nie jestem w stanie ruszyć dalej. Wszystko pozamykane - kraty, sekretne drzwi, których nie można otworzyć. Początkowo myślałem, że gdy przyjdę ponownie w to samo miejsce, to coś się zmieni, ale sposób nie wypalił.

5. W tej grze rzecz polega m.in. na odnajdywaniu fragmentów czarnej skały, aby móc dostać się do ośmiu światów pobocznych. Dostałem się do trzech, odnalazłem w sumie cztery fragmenty czarnej skały. Jednak ostatni nie otwiera wejścia do następnego świata, lecz utrwała wejście do już dostępnego. W tym miejscu utknąłem i nie mogę kontynuować gry.

YA



# TRIKI



## 3D POOL

Gdy wbijesz przez przypadek (lub zrobi to komputer) czarną kulę, wyjdź szybko do DOS-u, zanim pojawi się informacja o przegranej. Dzięki temu nie tracisz kasy.

**Punisher**

## COMMANDER KEEN 4-6

DEBUG MODE uruchomisz kombinacją: [A] + [2] + [Enter].

Teraz:

[F10] + [J] - jump cheat  
[F10] + [G] - nieśmiertelność  
[F10] + [W] - przechodzenie między poziomami  
[F10] + [E] - koniec poziomu  
[F10] + [N] - clipping off  
[F10] + [B] - zmiana koloru ramki  
[F10] + [C] - liczba obiektów  
[F10] + [D] - demo  
[F10] + [M] - zasób pamięci komputera  
[F10] + [S] - spowolnione poruszanie się  
[F10] + [T] - ukazanie wszystkich spritów  
[F10] + [V] - ekstra VBLs

## DINO'S QUEST

Kody:

01. CGIBVESN  
02. XINSEAPC  
03. NBEXCOIR  
04. NXSBHEAJ  
05. XAPEIBDK  
06. FAJMCPU  
07. ULBGXCCK  
08. KAFLGPCS  
09. PIDEFLI  
10. DHCLBNQG  
11. HKLBBTDO  
12. HVFSAOLD  
13. MVBEHCXO  
14. MXBCJAOM  
15. MBAREDXO  
16. QXBGNCCHP  
17. IXBECJHG  
18. DQINDFGT  
19. VEQGILDR  
20. JFKCHSBT  
21. RFOAIDQL  
22. NOQHBKDP  
23. XKRBLECP  
24. TFCRBOPH  
25. TDODIENH  
26. BGKCDJEJ

27. UJMAICRR  
28. JMAHSDIK  
29. JKUAAGEX  
30. UJPALBVG  
31. ILMDDFHP  
32. PFOGCDLV  
33. ULBOGCEN  
34. MCNDLOBS  
35. MDEQBCLR  
36. SBBJCOAK  
37. RALBTKCC  
38. HVKEPCFM  
39. FRAIETCV  
40. KSFGAMHO  
41. NTDMICEQ  
42. MBGFJCEI  
43. GRBLIDJH  
44. BDKGQBUH  
45. HRCNEIBJ  
46. CGRBBFDH  
47. BCHSDXEQ  
48. OICPELAA  
49. LAIEPCTO  
50. TDGLPAEF  
51. KAHOCPEI

## LARRY

Hasło niespodzianka - 1111.  
Casanova

## METAL MARINES

Kody:

01. PNTM  
02. HBBT  
03. PCRC  
04. NWTM  
05. LSMD  
06. CLST  
07. JPTR  
08. NBLR  
09. PRSC  
10. PHTN  
11. TRNS  
12. RNSN  
13. ZDCP  
14. FDKV  
15. YSHM  
16. CLPD  
17. LNVV  
18. JFMR  
19. JCXY  
20. KNLB

## PEPPER'S ADVENTURES IN TIME

Odpowiedzi, które należy udzielić na pocztę:  
Ben really loved this soap business... FALSE  
Was Ben oldest child in his family... FALSE

Was Ben born on Milk Street... TRUE

Silence Dogood is Ben's cousin... FALSE

Ben ran away to Philadelphia... TRUE

Leather Apron Club was bunch of guys... FALSE

King of France sent Ben a letter... TRUE

Is Ben planning going to England... TRUE

Bet met Deborah when... FALSE

W akcie 3 musisz poroznosić zapisane na kartkach przysłówia:  
- Pocztą - All things are easy to industry...

- Para zakochanych siedząca na ławce przy drzewie - Quarrels never could...

- Grubas z baru - Eat few Super, and you'll...

- Faceci grający w ringo - Early to bed and early to rise...

- Skąpiec grający w ringo - Avoid dischoves gain...

- Kobieta z mieszkania przy barze - Tart words make no friends...

- Kobieta w Military Shop - Beware the Gossip, who speaks...

- Kobieta w sklepie obok poczty - Wealth is not his who has it...

## SIM TOWER

Buduj sekcję LOBBY tak głęboko i tak dalego na lewo jak to tylko możliwe. Podwoi to liczbę Twoich pieniędzy.

## BETRAYAL AT KRONDOR

Jeśli potrzebujesz czegoś do skończenia rozdziału w tej grze, wejdź do ekranu mapy i przytrzymaj klawisz [Alt], [prawy Shift] i [#] na dwie lub trzy sekundy, a pojawi się kufer.

Kody, które go otwierają to:  
Chapter 1: 6478  
Chapter 2: 9216  
Chapter 3: 7702

## DETROIT

Aby mieć dużo pieniędzy, zapisz swoją grę, otwórz odpowiedni plik z zapisaną wcześniej grą (plik ten ma rozszerzenie .sav) i zmień bajty od offsetu 02 07 do 02 0A na ciąg FF FF FF 7F.

## ELITE 2: FRONTIER

Spauzuj grę, przejdź do widoku zewnętrznego i przełącz się na identyfikację obiektu. Kliknij na statku, aby go namierzyć i włącz autopilota, wróć do zwykłego widoku i odpauzuj. Komputer będzie pilotował, natomiast Ty możesz skupić się na obsłudze działka.

## FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

W menu, gdzie zwiększasz opłatę o 10%, możesz zarobić ogromną ilość pieniędzy. Wystarczy, że od swoich pasażerów będziesz żądał coraz to wyższej opłaty, aż dojdiesz do dwustu milionów. Nie przesadzaj jednak z kwotą, gdyż może zaistnieć sytuacja, że zamiast mieć dużą ilość pieniędzy na plusie, będziesz miał taką kwotę na minusie.

## X-COM: TERROR FROM THE DEEP

### NOWE TECHNOLOGIE, ZBROJE:

a) PLASTIC AQUA-ARMOUR

Potrzebne:  
CORPSE DEEP ONE CORPSE

Efekt:  
AQUA PLASTICS,  
PLASTIC AQUA-ARMOUR

b) ION ARMOUR  
Potrzebne:  
PLASTIC AQUA-ARMOUR,  
ION BEAM ACCELERATORS,  
LIVE DEEP ONE

Efekt:  
ION ARMOUR  
c) MAGNETIC ARRAY,  
ION ARMOUR

Potrzebne:  
ION BEAM ACCELERATORS,  
MAGNETIC NAV ARRAY

Efekt:  
MAGNETIC ARRAY,  
ION ARMOUR

### NOWE STATKI:

a) MANTA  
Potrzebne:  
ION BEAM ACCELERATORS,  
ZRBITE,

TRANSMISSION RECEIVER,  
\*ALIEN SUB CONSTRUCTION

Efekt:  
MANTA

b) HAMMERHEAD  
Potrzebne:

MANTA  
Efekt:  
HAMMERHEAD



# TRIKI

## c) LIEVIATHAN

Potrzebne:  
HAMMERHEAD,  
LIVE LOBSTERMAN,  
COMMANDER  
Efekt:  
LEVIATHAN

### ARTEFAKTY:

#### a) M.C. LAB

Potrzebne:  
LIVE TERRORIST  
Efekt:

M.C. LAB,  
\*M.C. READER

#### b) M.C. DISRUPTOR

Potrzebne:  
M.C. READER,  
LIVE TASOTH  
Efekt:

M.C. DISRUPTOR,  
\*M.C. GENERATOR

### BROŃ OBCYCH:

#### a) V-BLADE

Potrzebne:  
CALCINITE CORPSE  
Efekt:

V-BLADE

#### b) THERMIC LANCE

Potrzebne:  
V-BLADE,  
GILLMAN CORPSE  
Efekt:

THERMIC LANCE,  
\*HEAVY THERMIC LANCE

### ZIEMSKA TECHNOLOGIA:

#### a) GAUSS TECHNOLOGY

Efekt:  
GAUSS PISTOL,  
\*PISTOL G-CLIP,  
\*GAUSS RIFLE,  
\*RIFLE G-CLIP,  
\*HEAVY GAUSS,  
\*HEAVY G-CLIP,  
\*CRAFT GAUSS CANNON,  
\*CRAFT G-SHELLS,  
\*BASE G-CANNON,  
\*COELACANTH (GAUSS CANNON) (najpierw musisz uruchomić produkcję CRAFT GAUSS CANNON oraz gdy znasz, HAMMERHEAD)

### ALIEN ORIGINS

(dane o obcych):

#### a) POSSIBLE ALIEN EXPERIMENTATION

Należy złapać:  
LIVE MEDIC

#### b) POSSIBLE ALIEN EXISTENCE

Należy złapać:  
LIVE SQUAD LEADER

#### c) POSSIBLE ALIEN SHIP DATA

Należy złapać:  
LIVE TECHNICIAN

## d) T'LETH THE ALIEN CITY

Należy złapać:  
LIVE COMMANDER

## e) THE ULTIMATE THREAT

Należy złapać:

LIVE NAVIGATOR

Żeby uzyskać niektóre dane o Obcych będziesz musiał spełnić kilka warunków. Najwięcej informacji będziesz mógł uzyskać od żywych COMMANDERÓW rasy LOBSTERMAN. Możesz każdą misję zakończyć sukcesem przez prosty trik, wybrać ZOOM i nacisnąć jednocześnie oba przyciski myszy. Zostaniesz przeniesiony do drugiej części misji, lub też kończysz misję z dobrym wynikiem dla siebie.

## AMIGA

### ALIEN BREED 3D (AGA)

Kody:

Level 02. IOMPEJFIPHPNFFFF  
Level 03. OKOPBCAJPHPNFFFF  
Level 04. KPOPBKAJPHPNFFFF  
Level 05. PLOLJAAJPHPNFFFF  
Level 06. HMOBJIAJPFNNNFFN  
Level 07. KIGPJCAJLENNNFFN  
Level 08. PNGLJKAJLENNNFFN  
Level 09. LJGPDAAJLENNNFFN  
Level 10. LMGPDIJLENNNFFN  
Level 11. NIEPDCAJLENNHFFH  
Level 12. LPOPDKAJKFNNPEEP  
Level 13. OLOPLAJKFNNPEEP  
Level 14. OOOPLAJKFNNPEEP  
Level 15. DKMPLCAJKFNNPEEP  
Level 16. GPMPLKAJKFNNPEEP

### BUILDERLAND

Kody:

1. BUILD 1  
2. YOTTHA  
3. BEARBY  
4. OCTOPY  
5. DIABLO  
6. GOTIUS

### CUBE X

Kody:

000. EAGLE  
001. HARD  
002. TIME  
003. LIBERTY  
004. FIGURE  
005. GOLEM  
006. SWORD  
007. MIRROR  
008. DRAGON  
009. SUCCESS

010. STONED

011. LIGHTNING

012. FLAME

013. PEANUT

014. FOOD

015. TABLE

016. MONKEY

017. DISC

018. KNEE

019. UNKNOWN

020. HOT DOG

021. AMERICA

022. ZEUS

023. LEADER

024. PEACE

025. GO HOME

026. CODEING

027. STRANGE

028. SILENCE

029. VOICE

030. ATTACK

031. SHIELD

032. APPLE

033. MANHATTAN

034. BLACK

035. PINK

036. SWEET

037. COLD

038. ICE

039. ARMED

040. RETRY

041. BOTTLE

042. MONEY

043. GOLD

044. FOREVER

045. EVERGREEN

046. OLD

047. POWER

048. NOSE

049. MARK LEVEL

050. PEN

051. INK

052. DUNGEON

053. MASTER

054. KING

055. LASER

056. RAZOR

057. SOAP

058. SNOW

059. PEOPLE

060. WONDERLAND

061. ALICE

062. EDISON

063. EINSTEIN

064. BISMARCK

065. BIRD

066. PENGUIN

067. T SHIRT

068. MILK

069. NAIL

070. WALKER

071. KITCHEN

072. RADIO

073. CIGARETTE

074. NEWSPAPER

075. WAR

076. TWILIGHT

077. ZONE

078. OIL

079. EGGS

080. CHICKEN

081. HUNTER

082. LINE

083. PROGRAMME

084. BOX

085. HIT

086. SONG

087. ELEPHANT

088. LION

089. CROCODILE

090. KILLER

091. MURDER

092. MISSISSIPPI

093. NEW YORK

094. DOWNTOWN

095. RAT

096. MAD

097. CRAZY

098. LICENSE

099. PLANE LEVEL

100. ZERO

101. FIRE

102. WOODEN

103. BURIED

104. EIRE

105. GERMANY

106. TANK

107. WEAPON

108. CAKE

109. POTATOE

110. PERISCOPE

111. CUBE

112. FIELD

113. BATTLECRY

114. HIDDEN

115. OFF

116. MISTAKE

117. TURN

118. HIERARCHY

119. ALLIANCE

120. DOS

121. MEGABYTE

122. PERCENT

123. BIKE

124. TEMPLE

125. ORACLE

126. MYSTERIOUS

127. SIGN

128. CANDLE

129. DREAM

130. NIGHTMARE

131. KNIFE

132. CHAIR

133. SAIL

134. BREAKFAST

135. LUNCH

136. DINNER

137. CHIP



# TRIKI

138. GAME  
139. JOYSTICK  
140. MICE  
141. YUNKYARD  
142. CABLE  
143. CALL  
144. BALL  
145. BOOK  
146. CAR  
147. ISLAND  
148. SPOON  
149. HAMMER

## DIZZY

We wszystkich grach tej serii wpisanie słowa **IMMORTAL** w High Score daje nieskończenie wiele żyć.

Sebastian Tworek  
Tarnowskie Góry

## LASER WORLD

Kody:  
01. AABH  
02. DBAI  
03. GCZJ  
04. JDYK  
05. MEXL  
06. PFWM  
07. TGUN  
08. XTHO  
09. AISP  
10. DJRR  
11. GKPS  
12. JLOT  
13. MMNU  
14. OMNW  
15. ROLX  
16. TPKY  
17. WRJZ  
18. YSIA  
19. ATHB  
20. BUGK  
27. YCZB  
28. BDYC  
29. EEXB  
30. HFWA  
31. KGUL  
32. NHTM  
33. PISN  
34. STRO  
35. UKPP  
36. XLOR  
37. ZMNS  
38. BNMT  
39. COLU  
40. FPKW  
41. IRJX  
42. LSIY  
43. OTAZ  
44. SVGA  
45. WWFB  
46. ZXEC

47. CYDD  
48. FZCE  
49. IABF  
50. LBAG

## LOST IN TIME

Kody:  
Level 01 - 05 10000I  
Level 06 - 10 274612  
Level 12 - 15 95027I  
Level 16 - 20 856234  
Level 21 - 25 922012  
Level 26 - 30 254867  
Level 31 - 35 791134

## LOTUS 3

Jako kod wpisz: **GAMESMART.**  
Morgownik

## MASTER NINJA

W menu wciśnij [Shift] + [H].  
Morgownik

## THE SETTLERS

Jeśli Twój przeciwnik (komputer) wybuduje drogę blisko Twojej granicy, postaw obok chorągiewkę i kliknij na nią dwoma przyciskami, tak by zrobić skrzyżowanie jego dróg na swoim terenie. Dzięki temu możesz korzystać z jego ludzi, wojska i materiałów.

Marek Gawlicki  
Gęsiniec

## ATARI ST

### MARICHUANA'S DEALERS

W czasie obławy nie strzelaj do gościa w białej czapce - to Twój kumpel po fachu.

Patryk Walczyk  
Bytom

### NORTH & SOUTH

Gdy nie chcesz wykonać żadnego ruchu, kliknij na datę.

Patryk Walczyk  
Bytom

## ATARI

### LIGA POLSKA

Najłatwiej zdobyć mistrzostwo Polski, prowadząc Legię Warszawa.

Reklamy najlepiej brać na sześć miesięcy.

Maciej Duszyński  
Toruń

## WORLD KARATE

Podczas gry wciśnij [T] - światła muzyka.

Maciej Duszyński  
Toruń

## WORLD SOCCER

Najlepszym ustawieniem w trzeciej lidze przeciwko dobrej drużynie jest 5-4-2, natomiast przeciwko słabej wystarczy 4-4-3.

Maciej Duszyński  
Toruń

CANADA - 36422  
EGYPT - 36386  
NIGERIA - 36314  
AUSTRALIA - 36278  
BRASILIA - 36242  
USA - 35882  
SOUTH AFRICA - 36350  
INDIA - 36206  
JAPAN - 36170  
SPAIN - 36098  
ITALY - 36062  
GERMANY - 36026  
FRANCE - 35990  
UK - 35954  
RUSSIA - 35918  
CHINA - 36134

Nie należy podawać zbyt dużych wartości.

Konrad Kopcis  
Nysa

# SAVE GAME

## AMIGA

### CHRISTOPH KOLUMBUS

Korzystając z programu FileMaster odzyskujemy offset 12362 - trzy kolejne bajty to ilość pieniędzy.

Konrad Kopcis  
Nysa

### EYE OF THE BEHOLDER 2

Zrób kopię save dysku. Od 220 bajtu są miejsca w plecaku. Po 2 bajty dla każdej rzeczy, a więc 28 bajtów. Tak więc wpisując np:

0001 hex - masz LEATHER ARMOR

0006 hex - masz LOCK PICKS  
Powinno tego być aż do 01D1 hex. Do grzebania użyłem FileMaster 2.1.

Piotr Biernacki  
Nowe Skalmierzyce

### UFO: ENEMY UNKNOWN (A500)

Pieniądze, które otrzymujemy od każdego państwa zapisane są w dwóch kolejnych bajtach.

## IBM

### UFO: ENEMY UNKNOWN

W pliku LIGLOB.DAT pieniądze zaczynają się pod offsetem 00h i zajmują cztery bajty. Wpisując 00 94 35 77 stajemy się posiadaczami 2.000.000.000 kredytów i hulaj dusza...

Teraz w pliku IGLOB.DAT:

| Offset | Co oznacza:    |
|--------|----------------|
| 00h    | Miesiąc        |
| 04h    | Dzień tygodnia |
| 08h    | Dzień miesiąca |
| 0Ch    | Godzina        |
| 10h    | Minuta         |
| 14h    | Sekunda        |

Rok jest zapisywany w pliku UIGLOB.DAT pod offsetem 16h. Charakterystyka żołnierzy jest zapisana w pliku SOLDIER.DAT. Literki za cyframi oznaczają:

L - przesuwamy w lewo od pierwszej litery imienia żołnierza  
P - przesuwamy w prawo od pierwszej litery imienia żołnierza

| Offset          | Efekt                  |
|-----------------|------------------------|
| 16 bajtów (L)   | Ranga:                 |
| 00h - Rokie     |                        |
| 01h - Squadie   |                        |
| 02h - Sergeant  |                        |
| 03h - Captain   |                        |
| 04h - Colonel   |                        |
| 05h - Commander |                        |
| 8 bajtów (L)    | Liczba misji           |
| 6 bajtów (L)    | Liczba zabitych obcych |
| 4 bajty (L)     | Czas gojenia się ran   |



# TRIKI

26 bajtów (P) Time Units  
27 bajtów (P) Health  
28 bajtów (P) Stamina  
29 bajtów (P) Reactions  
30 bajtów (P) Strength  
31 bajtów (P) Firing Accuracy  
32 bajty (P) Throwing Accuracy  
34 bajty (P) Psionic Strength  
35 bajtów (P) Psionic Skill  
36 bajtów (P) Bravery (00h - największa)  
46 bajtów (P) Zbroja:  
00h - None  
01h - Personal Power  
02h - Power Suit  
03h - Flying Suit

Teraz zabieramy się za plik CRAFT.DAT. Charakterystyka statków kosmicznych zajmuje sto cztery bajty, poczynając od offsetu 00h (czyli następne to 104, 208, 312 itd.). Pierwszy bajt to typ statku. Mamy do wyboru pięć statków:

00h - Skyranger  
01h - Lighting  
02h - Avenger  
03h - Interceptor  
04h - Firestorm  
Rakiety z głowy, więc zajmujemy się teraz tym żywym w środku, czyli plikiem ASTORE.DAT. Charakterystyka jednego obcego to dwanaście bajtów, z czego pierwszy to rasa:

01h - Sectoid  
02h - Snakeman  
03h - Etheral  
04h - Muton  
05h - Floater  
Drugi to funkcja (praca), którą ufoludek pełni:  
01h - Commander  
02h - Leader  
03h - Engineer  
04h - Medic  
05h - Navigator  
06h - Solider

Trzeci to numer bazy, do której obcego przywieźli (00h to pierwsza baza, 01h to druga itd...)

Teraz plik BASE.DAT. Uwaga! Przesuwamy zawsze w prawą stronę od pierwszej litery nazwy bazy. (B - Bajty)

**Przeziunięcie:** Efekt:  
22B Rodzaj budynków w bazie (zajmuje 36 bajtów)  
00h - Acces Lift  
01h - Living Quarters  
02h - Laboratory

58B (36 bajtów)

94B

95B

96B (2 bajty)

98B (2 bajty)

100B (2 bajty)

102B (2 bajty)

104B (2 bajty)

106B (2 bajty)

108B (2 bajty)

110B (2 bajty)

112B (2 bajty)

114B (2 bajty)

116B (2 bajty)

118B (2 bajty)

120B (2 bajty)

122B (2 bajty)

124B (2 bajty)

126B (2 bajty)

128B (2 bajty)

130B (2 bajty)

132B (2 bajty)

134B (2 bajty)

136B (2 bajty)

138B (2 bajty)

140B (2 bajty)

142B (2 bajty)

144B (2 bajty)

146B (2 bajty)

148B (2 bajty)

03h - Workshop  
04h - Small Radar System  
05h - Large Radar System  
06h - Missile Defences  
07h - General Stores  
08h - Alien Containment  
09h - Laser Defences  
0Ah - Plasma Defences  
0Bh - Fusion Ball Defences  
0Ch - Grav Shield  
0Dh - Psionic Laboratory  
0Eh - Hyper Wave Decoder

10h --  
11h -- Hangar  
12h -- /  
13h --

Czas stawiania budowli w bazie  
Liczba inżynierów

Liczba naukowców  
Stingray Launcher

Avalanche Launcher  
Cannon

Fusion Ball Launcher  
Laser Cannon

Plasma Beam  
Stingray Missile  
Avalanche Missile

Cannon Rounds (x50)  
Fusion Ball  
Tank/Cannon

Tank/Rocket Launcher  
Tank/Laser Cannon

Hovortank/Plasma  
Hocertank/Laser  
Pistol

Pistol Clip  
Rifle  
Rifle Clip  
Heavy Cannon

HC-AP Ammo  
HC-HE Ammo  
HC-I Ammo  
Auto Cannon

AC-AP Ammo  
AC-HE Ammo  
AC-I Ammo

150B (2 bajty)  
152B (2 bajty)  
154B (2 bajty)  
156B (2 bajty)  
158B (2 bajty)  
160B (2 bajty)  
162B (2 bajty)  
164B (2 bajty)  
166B (2 bajty)  
168B (2 bajty)

170B (2 bajty)  
172B (2 bajty)  
174B (2 bajty)  
176B (2 bajty)  
178B (2 bajty)  
180B (2 bajty)  
194B (2 bajty)  
196B (2 bajty)

198B (2 bajty)  
200B (2 bajty)  
202B (2 bajty)  
204B (2 bajty)  
206B (2 bajty)  
208B (2 bajty)  
210B (2 bajty)  
212B (2 bajty)

214B (2 bajty)  
216B (2 bajty)  
218B (2 bajty)  
226B (2 bajty)

228B (2 bajty)  
230B (2 bajty)  
232B (2 bajty)  
234B (2 bajty)

236B (2 bajty)  
238B (2 bajty)  
240B (2 bajty)  
242B (2 bajty)

244B (2 bajty)  
246B (2 bajty)  
256B (2 bajty)

258B (2 bajty)  
260B (2 bajty)  
262B (2 bajty)  
264B (2 bajty)

266B (2 bajty)  
268B (2 bajty)  
270B (2 bajty)

272B (2 bajty)  
274B (2 bajty)  
276B (2 bajty)  
278B (2 bajty)

280B (2 bajty)  
282B (2 bajty)  
284B (2 bajty)  
286B (2 bajty)

Rocket Launcher  
Small Rocket  
Large Rocket  
Incendary Rocket  
Laser Pistol  
Laser Rifle  
Heavy Laser  
Grenade  
Smoke Grenade  
Proximity Grenade  
High Explosives  
Motion Scanner  
Medi-Kit  
Psi-Amp  
Stunt Rod  
Electro Flare  
Heavy Plasma  
Heavy Plasma Clip

Plasma Rifle  
Plasma Rifle Clip  
Plasma Pistol  
Plasma Pistol Clip  
Blaster Launcher  
Blaster Bomb  
Small Launcher  
Stunt Bomb  
Alien Grenade  
Elerium 115  
Mind Probe  
Sectoid Corpse  
Snakeman Corpse  
Etherial Corpse  
Muton Corpse  
Floater Corpse  
Cellutid Corpse  
Silacoid Corpse  
Chrysalid Corpse  
Reaper Corpse  
Sectopod Corpse  
Cyberdisk Corpse  
UFO Power Source

UFO Navigation  
UFO Construction  
Alien Food  
Alien  
Reproduction  
Alien

Entertainment  
Alien Surgery  
Examination Room  
Alien Alloys

Alien Habitat  
Personal Power  
Power Suit  
Flying Suit  
H.W.P. Cannon  
Shells

H.W.P. Rockets  
H.W.P. Fusion Bombs

## WARLORDS 2

Zmieniamy plik \*.sav. Pieniądże dla poszczególnych kolorów:

Biali offset 01D9h  
Żółci offset 01EDh  
Pomarańczowi offset 0201h  
Czerwoni offset 0215h  
Zieloni offset 0225h  
Ciemnoniebiescy offset 023Dh  
Jasnoniebiescy offset 0251h  
Czarni offset 0265h

Zmień w offsecie dla swojego koloru na 3075h (30000 to największa ilość pieniędzy).

**Lukasz Kodzis  
Inowrocław**

## X-COM: TERROR FROM THE DEEP

1. W pliku liglob.dat od offsetu 00h wpisz FFFFFFFF - będziesz miał max. ilość pieniędzy.

2. W pliku base.dat wpisz od offsetu DAh do FDh:  
FFh - brak budynku  
00h - AIR-LOCK

01h - LIVING QUARTERS  
02h - LABORATORY  
03h - WORKSHOP  
04h - STANDART SONAR

05h - WIDE ARRAY SONAR  
06h - TORPEDO DEFENCES  
07h - GENERAL STORES  
08h - ALIEN CONTAINMENT

09h - GAUSS DEFENCES  
0Ah - SONIC DEFENCES  
0Bh - P.W.T. DEFENCES  
0Ch - BOMBARDMENT SHIELD

0Dh - M.C. GENERATOR  
0Eh - M.C. LAB  
10h - SUB PEN (lewa góra część)  
11h - SUB PEN (prawa góra część)

12h - SUB PEN (lewa dolna część)  
13h - SUB PEN (prawa dolna część)  
0Fh - TRANSMISSION RESOLVE  
**Witek Dzierłęga  
Poznań**

Czekam na kolejne Save Game'y i oczywiście triki. Możecie je przysyłać na dyskietce napisane w dowolnym edytorze. Plik musi być zapisany w systemie ASCII. Dyskietki oczywiście zwracam pod warunkiem, że jest także dołączona zaadresowana koperta zwrotna + znaczek. Do zobaczenia za miesiąc.

**Wasz YA**



# INDEKS - ŚGK 95

Na tych dwóch stronach drukujemy indeks opisów, jakie pojawiły się w ŚGK w minionym roku. Mamy nadzieję, że ułatwi Wam to orientację w roczniku 1995. Dla wyjaśnienia, całość podzieliliśmy na trzy działy: zapowiedzi, w przygotowaniu i opisy. W tabelach jako pierwszy zawsze podajemy tytuł opisywanej gry, drugie miejsce zajmuje numer danego ŚGK, zaś trzecie to strona, na której tekst ów się rozpoczyna.

A oto objaśnienie oznaczeń: *M* - mapy; *R* - rozwiązanie; *S* - suplement.

## ZAPOWIEDZI

| tytuł                      | nr | str |
|----------------------------|----|-----|
| 1830                       | 8  | 7   |
| Alfabet śmierci            | 12 | 4   |
| Alien Breed 3D             | 4  | 6   |
| Aliens                     | 10 | 4   |
| All Terrain Racing         | 3  | 6   |
| Angst                      | 5  | 6   |
| Apache Longbow             | 8  | 7   |
| Azrael's Tear              | 10 | 4   |
| Baldies                    | 5  | 6   |
| Bastion                    | 12 | 5   |
| Battle Trucks              | 7  | 6   |
| Bridge Challenger          | 11 | 4   |
| Bureau 13                  | 5  | 7   |
| Caesar's Challenge         | 12 | 6   |
| Chaos Control              | 12 | 4   |
| Chaos Engine 2             | 2  | 6   |
| Chess Trough the Ages      | 8  | 6   |
| Coala                      | 6  | 6   |
| Crusade: No Remorse        | 12 | 4   |
| Cyber Speed                | 10 | 5   |
| Cyberstreet                | 11 | 6   |
| Death Gate                 | 3  | 7   |
| Deathkeep                  | 10 | 6   |
| Descent                    | 1  | 6   |
| Dragon Lore                | 2  | 7   |
| Ecstatica                  | 2  | 7   |
| ESC from F5                | 12 | 5   |
| Evil's Doom                | 7  | 6   |
| Extractors                 | 2  | 6   |
| Flight Unlimited           | 3  | 7   |
| Flink                      | 4  | 6   |
| Football Ltd.              | 11 | 7   |
| Frontier: First Encounters | 2  | 6   |
| Guilty                     | 5  | 7   |
| Hammer of the Gods         | 4  | 7   |
| Heretic                    | 3  | 7   |
| Heroes of Might & Magic    | 6  | 7   |
| International Tennis Open  | 12 | 5   |
| Iron Angel                 | 11 | 6   |
| JetFighter 3               | 6  | 7   |
| KA-50 Hokum                | 4  | 7   |
| Kajko i Kokosz             | 12 | 4   |
| Kingpin                    | 4  | 6   |
| Kiyeko and the Lost Night  | 12 | 6   |
| Kwok's Game                | 5  | 6   |
| Leading Lap                | 8  | 6   |
| Legions                    | 4  | 7   |
| Lost Eden                  | 5  | 7   |
| Machinehead                | 8  | 7   |
| Martwa strefa              | 12 | 6   |
| Master Axe                 | 3  | 6   |
| Mega Blast                 | 12 | 6   |

|                             |    |   |
|-----------------------------|----|---|
| Metal Marines               | 4  | 7 |
| Noctropolis                 | 2  | 7 |
| Obsession                   | 6  | 6 |
| Pinball Mania               | 6  | 7 |
| Pinball World               | 11 | 5 |
| Planet Football             | 12 | 6 |
| Player Manager 2            | 6  | 6 |
| Pole Position               | 8  | 6 |
| Powerhouse                  | 7  | 7 |
| Primal Rage                 | 1  | 7 |
| Pyrotechnica                | 7  | 7 |
| Quarantine                  | 1  | 6 |
| Ravenloft 2                 | 8  | 7 |
| Renegade                    | 7  | 7 |
| Retribution                 | 1  | 6 |
| Rocketz                     | 4  | 6 |
| Screamer                    | 11 | 6 |
| Sea Legend                  | 11 | 7 |
| Silent Hunter               | 10 | 6 |
| Silent Steel                | 11 | 5 |
| Skarb Templariuszy          | 12 | 5 |
| Skidmarks 2                 | 3  | 6 |
| Skitching                   | 1  | 7 |
| Space Hulk 2                | 12 | 4 |
| Space Runner                | 11 | 6 |
| Spherical Worlds            | 1  | 7 |
| Stalingrad                  | 6  | 7 |
| Star Trail                  | 3  | 6 |
| Street Fighter 2            | 6  | 6 |
| SU-27 Flanker               | 10 | 4 |
| Switchworld                 | 8  | 6 |
| Synergist                   | 11 | 4 |
| Teenagent                   | 12 | 4 |
| The Daedalus Encounter      | 7  | 7 |
| The Machines                | 11 | 6 |
| The Raven Project           | 10 | 6 |
| The Speris Legacy           | 5  | 6 |
| Total Distortion            | 10 | 6 |
| Tower of Souls              | 7  | 6 |
| Valhalla - Before the War 2 | 6  |   |
| Virocop                     | 7  | 6 |
| Voyages of Discovery        | 1  | 7 |
| Voyeur                      | 3  | 7 |
| Wake of the Ravager 1       | 6  |   |
| Warhammer 40.000: Dark...   | 10 | 5 |
| Warhammer: Shadow of the... | 10 | 6 |
| Wheelspin                   | 11 | 4 |
| Wolf                        | 2  | 7 |
| Woodruff                    | 5  | 7 |
| World of Aden: Entomorph    | 10 | 5 |
| World of Aden: Thunderscape | 10 | 5 |

## W PRZYGOTOWANIU

| tytuł                    | nr | str |
|--------------------------|----|-----|
| Breathless               | 12 | 10  |
| Civilization for Network | 10 | 7   |
| Fears                    | 6  | 9   |
| Gloom                    | 6  | 10  |
| Hexen                    | 12 | 9   |
| Mission Critical         | 8  | 8   |
| Normality Inc.           | 12 | 8   |
| Quake                    | 11 | 8   |
| Qwirks                   | 12 | 8   |
| Rebel Assault 2          | 9  | 13  |
| Rise of the Robots 2     | 10 | 25  |
| Shadow of the Empire     | 10 | 7   |
| Timekeepers              | 8  | 9   |
| Tiny Troops              | 8  | 10  |

# INDEKS - ŚGK 95

|                  |    |    |
|------------------|----|----|
| Wing Commander 4 | 11 | 9  |
| Worms            | 11 | 10 |

## OPISY

| tytuł                        | nr | str |
|------------------------------|----|-----|
| 1830                         | 9  | 18  |
| 1942                         | 8  | 32  |
| A4 Networks                  | 10 | 31  |
| AB: Tower Assault (M)        | 4  | 46  |
| Across the Rhine             | 10 | 38  |
| Air Power                    | 11 | 18  |
| Al Unser Jr. - Arcade Racing | 10 | 30  |
| Aladdin                      | 1  | 16  |
| Alert X                      | 6  | 48  |
| Alien Breed 3D               | 6  | 11  |
| Alien Breed 3D (S)           | 12 | 18  |
| Alien Legacy                 | 6  | 27  |
| Alone in the Dark 3          | 4  | 33  |
| Armored Fist                 | 1  | 31  |
| Astro Fire                   | 7  | 34  |
| Baldies                      | 8  | 18  |
| Balor of the Evil Eye        | 10 | 28  |
| Battle Bugs                  | 1  | 10  |
| Battle Bugs (S)              | 4  | 56  |
| BC Racer                     | 11 | 34  |
| Biing                        | 12 | 31  |
| BioForge                     | 6  | 46  |
| Blackthorne                  | 4  | 36  |
| Blade of Destiny (S)         | 3  | 54  |
| Blake Stone 2                | 5  | 14  |
| BloodNet                     | 2  | 8   |
| BloodNet (R)                 | 3  | 42  |
| Bloodwings                   | 12 | 36  |
| Blown Away                   | 12 | 22  |
| Breet Hull Hockey            | 9  | 21  |
| Brutal: Paws of Fury         | 8  | 46  |
| Buried in Time               | 12 | 37  |
| Burntime (cz.1)              | 2  | 34  |
| Burntime (cz.2)              | 3  | 52  |
| Campaign 2                   | 8  | 36  |
| Cannon Fodder 2              | 1  | 12  |
| Carnoustie Virtual Golf      | 5  | 50  |
| Carriers at War              | 6  | 20  |
| Caveman Ugh - Olympics       | 3  | 59  |
| Center Court Tennis          | 4  | 23  |
| Champions of Krynn (R+M)     | 10 | 48  |
| Chaos Engine CD              | 10 | 45  |
| Christmas Jetpack            | 12 | 23  |
| Clockwizer                   | 10 | 26  |
| Club Football Manager        | 12 | 26  |
| Colonization                 | 2  | 11  |
| Colonization (S)             | 11 | 43  |
| Colortris                    | 3  | 34  |
| Combat Air Patrol            | 11 | 28  |
| Command & Conquer            | 11 | 12  |
| Command Adv. - Starship      | 9  | 24  |
| Commander Blood              | 7  | 14  |
| Creature Shock               | 10 | 17  |
| Crystal Dragon               | 2  | 20  |
| Custer's Last Command        | 12 | 28  |
| Cyadela                      | 6  | 8   |
| Dan Wilder                   | 4  | 17  |
| Dark Forces                  | 3  | 13  |
| Dark Sun 2 (R)               | 11 | 48  |
| Darkhalf (R)                 | 3  | 22  |
| Darkwolf                     | 9  | 28  |
| Darts                        | 4  | 59  |
| Dawn Patrol                  | 6  | 18  |

# INDEKS - ŚGK 95

# INDEKS - ŚGK 95

|                             |    |    |                          |    |    |                             |    |    |
|-----------------------------|----|----|--------------------------|----|----|-----------------------------|----|----|
| Death Mask                  | 2  | 17 | Maabus                   | 6  | 16 | Slipstream 5000             | 7  | 8  |
| Defender of the Crown 2     | 4  | 42 | Magic Carpet             | 2  | 18 | Slipstream 5000 (S)         | 10 | 46 |
| Descent                     | 4  | 12 | Magic Carpet 2           | 11 | 26 | Smuś                        | 4  | 34 |
| Detroit                     | 9  | 26 | Magiczna kostka          | 4  | 34 | Soltys                      | 5  | 33 |
| DinoPark Tycoon             | 5  | 17 | Mantis                   | 7  | 31 | Soltys (R)                  | 7  | 52 |
| Discer                      | 3  | 32 | Marco Polo               | 12 | 33 | Space Federation            | 7  | 28 |
| Doman                       | 10 | 34 | Marvin's Marvellous...   | 6  | 43 | Space Quest 6 (R)           | 12 | 44 |
| Dragon Lore                 | 3  | 30 | Master Blaster 1 & 2     | 9  | 36 | Space Simulator             | 5  | 48 |
| Dragonstone (R)             | 2  | 56 | MechWarrior 2            | 9  | 34 | Speedway Manager 2          | 12 | 25 |
| Dreamweb (R)                | 2  | 42 | Megarace                 | 1  | 14 | Speris Legacy               | 7  | 13 |
| Dungeon Hack                | 6  | 24 | Memo EXE                 | 7  | 35 | Star Crusader               | 3  | 16 |
| Dungeon Master 2            | 9  | 22 | Mentor                   | 1  | 8  | Star Trail                  | 4  | 8  |
| Earthsiege                  | 4  | 18 | Miecz Valdgira 2         | 3  | 33 | Star Trail (S)              | 11 | 51 |
| Ecstatica (R)               | 5  | 54 | Mortal Kombat 2          | 1  | 32 | Star Trek: the Next...      | 8  | 29 |
| Eksperyment Delfin          | 5  | 31 | Mortal Kombat 3          | 12 | 17 | Super Stardust              | 1  | 9  |
| Evasive Action              | 1  | 26 | Mystic Towers            | 5  | 24 | System Shock                | 3  | 27 |
| Extractors                  | 10 | 8  | Myth                     | 1  | 57 | Taekwondo Master            | 9  | 14 |
| Fade to Black               | 11 | 22 | Nascar Racing            | 2  | 32 | Teenagent                   | 5  | 34 |
| Fade to Black (M)           | 12 | 48 | Nova 9                   | 4  | 24 | Teenagent (R)               | 6  | 50 |
| Fantris                     | 9  | 14 | On the Ball              | 3  | 14 | Terminal Terror             | 10 | 36 |
| First Encounters            | 11 | 11 | One Must Fall            | 6  | 43 | Terminal Velocity           | 9  | 16 |
| Flight of the Amazon... (R) | 9  | 41 | Outer Ridge              | 11 | 33 | TFX                         | 8  | 12 |
| Flink                       | 10 | 14 | Outpost                  | 7  | 22 | The Bitmap Brothers Comp.   | 10 | 44 |
| Football Glory              | 2  | 27 | Overlord                 | 6  | 44 | The Hidden Below            | 1  | 23 |
| Football Glory              | 5  | 52 | Panthers in the Shadows  | 12 | 34 | The Last Dynasty            | 12 | 52 |
| Front Lines                 | 4  | 29 | Panzer General           | 3  | 8  | The Lion King               | 2  | 16 |
| Frontier (S)                | 1  | 54 | Phantasmagoria           | 12 | 16 | The Perfect General 2       | 10 | 24 |
| Full Throttle               | 11 | 23 | Pierre le Chef is...     | 6  | 42 | The Settlers (S)            | 2  | 48 |
| Global Effect               | 10 | 55 | Pinball Illusions        | 2  | 24 | Theme Park (S)              | 2  | 52 |
| Gloom                       | 10 | 15 | Pinball Mania (M)        | 8  | 41 | Tides of Darknes            | 11 | 16 |
| Guardian                    | 3  | 26 | Pinball World            | 12 | 30 | Top Gear 2                  | 2  | 22 |
| Guilty (R)                  | 7  | 42 | Pionomania               | 3  | 35 | Tower of Souls              | 8  | 22 |
| Gulp                        | 10 | 14 | Piotrków 1939            | 7  | 25 | Transport Tycoon            | 4  | 20 |
| Heretic                     | 4  | 10 | Pirates! (R)             | 7  | 45 | Tyrian                      | 12 | 11 |
| Heroes of Might & Magic     | 12 | 12 | Pirates! (S)             | 12 | 57 | U.S. Navy Fighters          | 7  | 10 |
| Hi Octane                   | 12 | 14 | Pitfall: the Mayan Adv.  | 10 | 16 | UFO: Enemy Unknown (cz.1)   | 1  | 42 |
| High Seas Trader            | 11 | 24 | Pizza Tycoon             | 10 | 35 | UFO: Enemy Unknown (cz.2)   | 2  | 44 |
| Hocus Pocus                 | 11 | 32 | Pole walki               | 8  | 11 | UFO: Enemy Unknown (cz.3)   | 3  | 56 |
| Hyperspeed                  | 1  | 24 | Power Drive              | 1  | 22 | Ugh!                        | 3  | 59 |
| Inferno                     | 5  | 45 | Power Poker              | 6  | 35 | Universe (R)                | 1  | 46 |
| Inherit the Earth           | 8  | 34 | Prawo krwi               | 12 | 24 | Unnatural Selection         | 2  | 28 |
| Inherit the Earth (R)       | 9  | 48 | Preludium                | 3  | 33 | Uridium 2                   | 1  | 11 |
| International Soccer        | 6  | 49 | Premier Manager 3        | 6  | 23 | Vabank                      | 4  | 35 |
| Invincible Fighter          | 9  | 30 | Primal Rage              | 11 | 20 | Virocop                     | 8  | 28 |
| Iron Helix                  | 1  | 20 | Prisoner of Ice          | 11 | 17 | Virtuoso                    | 12 | 38 |
| Ironseed                    | 9  | 32 | Project Battlefield      | 4  | 16 | Vortex                      | 10 | 22 |
| Jazz Jackrabbit             | 7  | 12 | Project Nomad            | 1  | 34 | Voyages of Discovery        | 6  | 30 |
| Jungle Strike (R)           | 12 | 55 | Protostar                | 8  | 15 | Warcraft                    | 3  | 10 |
| KA-50 Hokum                 | 5  | 8  | Puzzle                   | 3  | 35 | Warcraft (S+M)              | 6  | 52 |
| Kajko i Kokosz              | 2  | 23 | Rally Championships      | 8  | 26 | Warriors                    | 11 | 30 |
| Kasparow's Gambit           | 7  | 19 | Rally Simulator          | 4  | 59 | Whale's Voyage              | 3  | 19 |
| Kick Off 3                  | 2  | 26 | Red Crystal              | 7  | 16 | Whale's Voyage 2            | 6  | 14 |
| King's Quest 7              | 5  | 12 | Rise of the Robots       | 1  | 17 | Wild West                   | 3  | 34 |
| KingPin                     | 5  | 41 | Rise of the Triad        | 4  | 14 | Wing Commander 3            | 4  | 26 |
| Klemens                     | 1  | 57 | Road Kill                | 12 | 19 | Wing Commander: Armada      | 4  | 30 |
| Knight of Xentar (R)        | 11 | 54 | Robinson's Requiem (R)   | 1  | 50 | Wings                       | 7  | 53 |
| Knights of Xentar           | 10 | 12 | Ruff'n'Tumble            | 12 | 25 | Witchaven                   | 12 | 32 |
| Kosmos                      | 11 | 35 | Sango Fighter            | 8  | 25 | Wolf                        | 5  | 21 |
| Legend of Kyrandia 3        | 8  | 27 | Seawolf SSN-21 (S)       | 11 | 36 | Woodruff (R cz.1)           | 7  | 50 |
| Legion for Windows          | 11 | 14 | Secret of the... (R+M)   | 4  | 50 | Woodruff (R cz.2)           | 8  | 52 |
| Lemmings 3D                 | 10 | 10 | Sen                      | 5  | 32 | World of Aden: Thunderscape | 12 | 20 |
| Liga Polska Manager         | 9  | 15 | Sensible Golf            | 8  | 20 | X-COM                       | 6  | 12 |
| Liga Polska Manager '95     | 8  | 24 | Sensible World of Soccer | 1  | 28 | X-COM (S)                   | 9  | 50 |
| Little Big Adventure        | 5  | 18 | Shadowforce              | 9  | 46 | X-Fighter                   | 11 | 21 |
| Lords of Midnight: Citadel  | 10 | 20 | Shadowlands              | 8  | 50 | Za żelazną bramą            | 5  | 35 |
| Lords of the Realm (S)      | 3  | 48 | Sim Tower                | 10 | 32 | Zeewolf                     | 1  | 30 |
| Lost Eden                   | 7  | 20 | Skeleton Krew (R)        | 8  | 48 | Zenek Saper                 | 3  | 32 |
| Lost in Time                | 7  | 26 | Skidmarks 2              | 12 | 19 | Zeppelin                    | 5  | 42 |
| Lunar Command               | 10 | 18 | Skyroads                 | 5  | 28 | Zombie                      | 4  | 35 |



# OGŁOSZENIA

# OGŁOSZENIA

# OGŁOSZENIA

## SPRZEDAM

IBM 386 DX/33 MHz, HDD 100 MB, FDD 3.5", 4 MB RAM, monitor mono, obudowa - minitor. Cena: 1600 zł. **Karol Sikora, ul. Babina 8/21, 62-800 Kalisz, tel. (0-62) 74-729 (po godz. 16.00).**

Sprzedam nagrane płyty CD-ROM na IBM PC o pojemności 640 MB. **Marcin Rogowski, ul. K.Brossa 17, 60-178 Poznań, tel. (0-61) 68-92-94.**

Sprzedam ok. 800 dyskietek do Atari ST. Cena: 800 zł. Do uzgodnienia. Załącz kopertę zwrótną ze znacznikiem za 1 zł. **Paweł Parys, ul. Goławicka 4/8, 03-550 Warszawa.**

Sprzedam Amigę 500 1MB RAM, kabel RGB, 3 joysticki, mysz, literaturę, 300 dyskietek. Cena: 650 zł. **Paweł Brodowski, ul. Skalmierska 16/74, 01-848 Warszawa, tel. 34-36-39.**

Sprzedam grę "Alien vs. Predator" do konsoli Jaguar. Cena: 150 zł. Stan idealny. **Michał Michałowski, ul. Goszczyńskiego 2/10, 80-134 Gdańsk, tel. (0-58) 46-34-67.**

Sprzedam gry na Amigę: "FIFA International Soccer" - 10.5 zł; "Kick Off 3" - 7 zł; "Premier Manager 3" - 7 zł; "Sensible Golf" - 7 zł; "Dawn Patrol" - 10.5 zł; "Overlord" - 10.5 zł; "Red Baron" - 10.5 zł; "Gloom" (AGA) - 7 zł. **Adam Grabiec, ul. Szybowa 66b, Wodzisław Śl., 44-373 Zawada.**

Sprzedam oryginalną grę na C-64 pt. "Football Manager 3" w cenie 5 zł. **Michał Przybylski, ul. Piastów 5/60, 40-866 Katowice, tel. 15-40-429.**

Sprzedam oryginalne gry na PC CD-ROM, między innymi "Discworld" (95 zł), "Universe" (45 zł). Ceny do uzgodnienia. **Piotr Reluga, ul. Osikowa 11/39, 01-928 Warszawa, tel. 669-83-52.**

Oryginalne gry i programy na kasetach do Atari XL/XE - 1.5 zł szt. W sumie 33 kasety za 45 zł. Oryginalne gry na PC: "Carnage" (6 zł); "Thaurus" (5 zł); "Carnage" + "Thaurus" (10 zł). Dysk twardy 42 MB Seagate (95 zł) i płyta z procesorem 386 SX/33 + kontroler Super Multi I/O (99 zł) - razem 180 zł. **Sławomir Kurska, ul. Narutowicza 82, 05-120 Legionowo.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, stację dysków 3.5", drukarkę, 2 dyski, 160 dyskietek, 2 joysticki, kabel EURO, grę "Dune", czasopisma. Cena: 1300 zł. **Michał Dargacz, 84-200 Wejherowo, woj. gdańskie, tel. 72-02-34.**

Sprzedam Amigę 1200, 3 miesiące gwarancji (na dzień 9.09.95). Cena: 1190 zł. Sharp M2-731 z wmontowaną drukarką i magnetofonem oraz z instrukcją i książką do BASICA (po niemiecku), 6 kaset z grami + 1 kasetą z interpreterem BASICA. Cena do uzgodnienia (ok. 200 zł). **Robert Łukaszewski, ul. M. C. Skłodowskiej 35/2, 85-733 Bydgoszcz.**

Sprzedam A500, 1 MB, mysz, Chip/Fast, mousepad, modulator, literaturę - 450 zł. **Krzysztof Kiliman, ul. Wojska Polskiego 12/14, 66-620 Gubin, woj. zielonogórskie, tel. (0-68) 596-121.**

Amiga 1200, HDD, 300 dyskietek gier, nowości, oprogramowanie, literatura, 2 joyst, standardowe wyposażenie, kabel RGB. Cena: 1990 zł. CD32, 8 płyt CD, 4 głośniki, słuchawki, program i kabel łączący CD32 z A1200, joypad i joystick. Cena: 1060 zł. Możliwość negocjacji. **Piotr Hajek, ul. Konstytucji 3-go Maja 61, 28-500 Kazimierza Wielka, tel. 522-363.**

Konsola TV HQ 16 Bit + cartridge "Flink" + joypad + gwarancja. Cena: 200 zł. **Krzysztof Jakiel, ul. Brzozowskiego 4/16, 93-552 Łódź.**

A500 (Kickstart 1.3), 1 MB RAM, monitor kolorowy 1084S, 2 myszy, 2 joysticki, 160 dyskietek. Cena ok. 950 zł. **Andrzej Kratochwil, ul. Wyszogrodzka 7/60, 03-337 Warszawa, tel. (0-22) 674-76-83.**

Sprzedam kartę dźwiękową do IBM "Sound Galaxy NX11". Cena do uzgodnienia (ok. 200 zł). Sprzedam oryginały gier na IBM PC: "Birds of Prey" (23 zł) oraz "Carnage" (85 zł). Do ceny należy dodać koszt przesyłki. **Mariusz Gaik, Słupnica 829, 34-615 Słupnica, woj. Nowy Sącz.**

Sprzedam A1200, monitor Philips kolor oraz osprzęt. **Jarosław Rybak, Plac Zamkowy 7/6, 89-100 Nakło n/Notecią, tel. 85-31-83.**

Sprzedam: "Secret Service" 8, 11 po 1 zł oraz 14, 15, 16, 20 po 1.5 zł; "Amiga Magazyn" 5/95, 8/95 po 2.5 zł; "SGK" 2/94, 4/94 po 2 zł plus koszty przesyłki lub całość za 15 zł. **Marcin Sobczuk, ul. Orkana 21d/8, 32-500 Chrzanów.**

Sprzedam C-64, stację, dyski, kasety, cartridge, literaturę. Cena: 280 zł. Stan bardzo dobry. **Piotr Hryciuk, ul. Polna 147, 08-201 Niemiejki, tel. (0-57) 57-16-90.**

Sprzedam Amigę 1200. Stan bardzo dobry. Cena: 1000 zł. **Łukasz Gieroń, ul. Rapackiego 38/7, 43-100 Tychy, tel. (0-30) 118-29-47.**

Sprzedam Amigę 1200, HDD 260 MB, monitor kolorowy 1084S, joysticki, 100 dyskietek, literaturę oraz ponad 200 MB oprogramowania. Cena: 1800 zł. **Robert Maciejewski, ul. Staszica 53/3, 59-700 Bolesławiec.**

Amiga 500, 1 MB Chip, Boot-selector, dodatkowa stacja 5.25", 1600 dyskietek, monitor, mysz, 2 joysticki. Cena: 850 zł. **Tomasz Szewczyk, ul. Łomżyńska 15, 08-110 Siedlce, tel. 289-93.**

Sprzedam A600, pudełko + 200 dyskietek, 2 myszy, 2 joysticki, pokrywka. Stan idealny. Cena ok. 650 zł. **Piotr Gronkiewicz, ul. Jodłowa 26/3, 80-633 Gdańsk, tel. 51-76-02.**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę: "Black Crypt" za 2 zł, "Utopia" za 29 zł, "Genesia" za 46 zł. Nawiążę kontakt z posiadaczami A600. **Adam Szałajko, ul. Szarych Szeregów 1/34, 35-114 Rzeszów, tel. (0-17) 63-18-14.**

PC 486 DX2/66, 4 MB RAM, 210 HDD, 128 kB Cache, monitor SVGA kolor 14", karta Cirrus Logic 1 MB, 2 x FDD. Cena: 2800 zł. **Paweł Podgrodzki, Al. Wilanowska 368/49, 02-665 Warszawa, tel. 48-68-11.**

Sprzedam oryginalne gry na A500: "Janosik", "Street Hassle", "Wiraz", "Cyberkick", "Fist Fighter", "Carnage". Każda po 10 zł. **Krzysztof Majewski, ul. Żółkiewskiego 5/3, 27-600 Sandomierz, tel./fax 15-324801.**

Sprzedam oryginalne gry: "Smuś" (10 zł), "Arnie" (82 zł), "Mentor" (30 zł), "Rooster" (10 zł), "Last Soldier" (10 zł), "Street Hassle" (8 zł). Sprzedam także dyski z grami do C-64. Cena: 1 zł za sztukę. Informacje na telefon. **Wiktor Salmonowicz, ul. Paryska 17/20, 03-945 Warszawa, tel. 617-11-98.**

PC 486 DX2/66, 4 MB RAM, 270 MB HDD, FDD 1.44", SVGA VLB, monitor LR color, CD-ROM, SB PRO. Cena do uzgodnienia, ok. 3700 zł. **Piotr Wasiak, ul. Babieckiego 6/98, 94-056 Łódź, tel. 88-53-16.**

Sprzedam gry na Amigę 600: "Rise of the Robots" (50 zł), "Mortal Komat 2" (40 zł). **Wojciech Małacki, ul. Toruńska 50e/31, 86-050 Solec Kujawski, tel. 19-51 (po 15.00).**

Gry na Amigę: "UFO" (175 zł), "SimCity 2" (7 zł), "Transarctica" (7 zł), "Colonization" (10.5 zł), "All Terrain Racing" (7 zł), "Skidmarks 2" (28 zł), "Rally Championships" (24 zł). **Krzysztof Grabiec, ul. Szybowa 66b, 44-373 Kozoszyce, Wodzisław Śl. - Zawada.**

Sprzedam oryginalne gry na Amigę 600: "Mig 29" 22 zł i "Patrol Cobry" 10 zł (3 gry). Zestaw - 30 zł. **Marcin Bielak, ul. Świerczewskiego 96, 62-330 Nekla, tel. 386-225 (po 15.00).**

Sprzedam oryginalne gry na A1200: "Banshee" (25 zł) i na A500: "Mentor" (20 zł). **Cezary Jasiński, ul. Pusta 47/13, 21-500 Biała Półdlaska, tel. 43-45-72.**

Oryginały na A500: "Dune" (16 zł), "Karciaz" (8 zł), "Skarbnik" (8 zł), "Skarabeusz" (8 zł), "Gear Works" (18 zł) oraz oryginał na PC: "System Shock" (80 zł). **Radosław Gruba, Al. Wolności 12/23, 53-137 Wrocław, tel. (0-71) 67-44-23.**

Sprzedam konsolę Sega 16 Bit + grę "Sonic" (gwarancja) - 280 zł. Gry - "5 in 1" ("NBA - Bulls vs Lakers", "Super League", "World Cup '92", "Jennifer Carpati Tennis", "Super Volleyball") za 65 zł, "Rambo 3" za 50 zł, "The Lion King" za 70 zł, "Arton Senna - Super Monaco GP 2" za 40 zł. Komplet - 400 zł. Sprzedam komputer Atari 520 STFM, oprogramowanie (ok. 50 dyskietek), mysz, joystick, monitor Atari SM 124 - wysoka rozdzielczość. Stan komputera dobry. Cena 400 zł. **Łukasz Borowczyk, ul. Kuławska 44/9, 64-100 Leszno, tel. (0-65) 20-00-24.**

Sprzedam grę na PC CD-ROM: "Ravenloft 2 - Stone Prophet" za 100 zł. Sprzedam grę na Amigę 500 - "Kings Table" za 30 zł. **Marcin Cecot, ul. Daliowa 59, 05-120 Legionowo, tel. (0-2) 774-37-99 (w godz. 15.00 - 22.00).**

Sprzedam Amigę CD32 za 500 zł oraz gry CD: "Superfrog" (50 zł), "Lotus Trilogy" (80 zł), "Myth" (50 zł), "Sleepwalker" (50 zł). **Piotr Górecki, ul. Grunwaldzka 81, 32-510 Jaworzno, tel. 635-66.**

Sprzedam program "Tricker" - sztuczki do gier na PC. Wersja shareware. Dysk i 1 zł. Rejestracja - 10 zł. **Bartek Kluska, ul. Wojska Polskiego 10/35, 91-832 Łódź.**

Amiga 500, Chip/Fast, 1 MB RAM, modulator, mysz, pokrywka, VBS + 1 kasetka, E-240, 2 oryginały ("Mentor" i "Franco") - całość za 500 zł. **Tomasz Gronkiewicz, Dąbrówka 72, 38-211 Jasło 4.**

Sprzedam PC 486 DX2 (66 MHz, 4 MB RAM, 256 cache, FDD 1.44 MB, HDD 420 MB - Caviar, SVGA 1 MB VRAM, VLB, Multi i/o, mysz, klawiatura) bez monitora. Cena: 1900 zł. **Andrzej Prabucki, ul. Świętopełka 90, 84-230 Rumia, tel. (0-58) 714-395.**



# OGŁOSZENIA

Sprzedam w dobrym stanie komputer IBM PC/XT - Mazovia 1016 (640 kB RAM, procesor 8086, Bios). Dysk twardy 21 MB, napęd dyskietek 3 x 5.25"/360 kB, klawiatura, mysz, kontrolery, karta graficzna CGA, monitor mono/kolor, oprogramowanie - gratis! Cena kompletu: 650 zł. **Piotr Kryształowski, ul. Kasprowieca 34/1, 78-100 Kołobrzeg, tel. 238-44.**

C-64 II, magnetofon, joy, Black Box v.8, X, oprogramowanie, literatura, zasilacz. Cena: 200 zł. **Marcin Celmer, ul. Pogodna 3/119, 87-816 Włocławek, tel. 36-10-34.**

Sprzedam cartridge do Pegasusa. Info = koperta zwrotna + znaczek. Ceny od 30 zł. **Jan Różycki, Częstoków Mazowiecki 142, 05-152 p. Czosnów, tel. 785-00-91 (po 16.00).**

Sprzedam A500, 1 MB RAM, mysz, joystick, pokrywa, 100 dyskietek + pudełko - 500 zł. Monitor Adax 14 Color - 500 zł. **Miłosz Lazurek, ul. Zgrzebińską 22A/15, 41-705 Ruda Śl. S.**

Sprzedam płytę główną 486 SX 25 MHz z procesorem 486 DX2 50 MHz Cyrixa (na gwarancji). Cena: 600 zł. **Paweł Zawista, ul. Zbyłówna 35, P-35, 61-062 Poznań, tel. (0-61) 768-850.**

Gazety: "Secret Service" i "Top Secret" za 2.50 zł; "Gambler" i "Gry Komputerowe" za 2.30 zł; "Świat Gier Komputerowych" za 2.80 zł; "TM-Semic" za 2.50 zł. **Marek Harega, ul. Kozielska 95/18, 44-121 Gliwice.**

Sprzedam C-64 z różnymi dodatkami, cena 170 zł, lub wymienię na Super Nintendo albo Snes, także z dodatkami. **Tomasz Słupczewski, ul. Kosynierów 4/3, os. Słowiki, 32-300 Olkusz, tel. 43-49-24.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, mysz, joystick, dyskietki. Cena: 550 zł. Stacja 3.5" za 100 zł. **Marcin Chlebowski, ul. Główna 42, 62-007 Biskupiec Wlkp., tel. 155-058.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, emulator IBM ATonce, dyski, mysz, joysticki, pokrywę. Cena: 750 zł. **Łukasz Górski, ul. Książąt Pomorskich 10/7, 89-604 Chojnice, tel. 739-02.**

A1200 (12/94), 3 MB RAM, 200 dyskietek, literatura, oryginalne programy ("WordWorth", "Deluxe Paint 4", "Print Manager", "Dennis", "Oscar"). Cena: 1500 zł. HDD 260 MB 3.5", Conner (3/95) - cena ok. 450 zł. **Dariusz Woźniak, ul. Ogrody 26/40, 85-860 Bydgoszcz, tel. 633-911.**

Skaner ręczny Genius B105A, nowy - 160 zł lub zamienię na Atari XE + stacja dyskietek + oprogramowanie. **Janusz Popielewski, ul. Powstańców Wlkp. 9/14, 85-090 Bydgoszcz, tel. (0-52) 41-13-60.**

Sprzedam A1200, dyskietki, literaturę, 2 joysticki, mouse pad. Cena: 1000 zł. **Paweł Lewiński, ul. Obrońców W-wy 14/31, 05-850 Ożarów Maz., tel. 722-43-01.**

Okazja! Nowy Atari Jaguar (64 Bit Multimedia System) + "Cybermorph" (gra) - 750 zł. Plus trzy super gry, tylko 1150 zł. **Krzysztof Musiał, os. Św. Jana 10/31, 32-700 Bochnia, tel. (0-197) 243-11.**

Sprzedam Atari 1040 STE + kolorowy monitor SC1224, około 160 dyskietek. Stan idealny. Cena: 1200 zł. **Iwona Walter, ul. Rzemieślnicza 40, 86-070 Dąbrowa Chełmińska.**

Sprzedam A600, 2 MB, dodatkowa stacja dyskietek 3.5", monitor stereo C1084ST, głośniki, 120 dyskietek. Stan idealny. Cena: 1300 zł. **Ślawek Przybylski, ul. Solidarności 19B/5, 41-713 Ruda Śląska.**

Sprzedam A500, 1 MB, mysz, mousepad, joystick, pokrywa, modulator, dyskietki, czasopisma. Cena: 490 zł. **Mariusz Kapczuk, ul. Leśników 26/7, 78-440 Czaplinek, tel. 542-14.**

Amiga 600 (10 miesięcy), 2 MB RAM, 30 MB HDD (Western Digital), mysz, joystick, pokrywa, dyskietki 50 szt. (gry "Cytadela", "The Settlers" itp.). Sprzedam za 950 zł lub zamienię na A1200, względnie PC 386 DX. **Bogdan Dreszer, ul. Jagiellońska 5/3, 41-100 Siemianowice Śl., tel. (0-3) 128-05-34.**

Sprzedam Mega Ram HD (2 MB RAM) z kontrolerem twardego dysku. Cena: 400 zł. Działo z A500 i A500+. **Michał Łukasiak, ul. Słowackiego 129a bl.26 m26, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. (0-44) 48-18-98.**

Sprzedam Amigę 500+, modulator, mysz, pamięć rozszerzona do 2 MB, podkładkę. Cena: 650 zł. **Jerzy Kuligowski, ul. Zamenhofa 3/69, 81-218 Gdynia.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB, joystick, 50 dyskietek, pokrywa, przełącznik Chip/Fast, modulator). Cena: 650 zł. **Krzysztof Jankowski, ul. Dzielna 11/4, 54-152 Wrocław.**

Sprzedam Amigę 600, joystick, mysz, literaturę, dyski. Stan idealny. Cena: 600 zł. **Andrzej Ćwikliński, ul. Niepodległości 13B/3, 20-246 Lublin, tel. 73-33-12.**

Sprzedam A1230 - kartę turbo GVP do Amigi 1200. Procesor 68ECO30/40 MHz, koprocessor 68882/40 MHz 4 MB/60 ns. Cena: 1320 zł. **Edward Opat, ul. Skłodowskiej 22, 64-100 Leszno, tel. (0-65) 20-96-60.**

Sprzedam Amigę CDTV, przełącznik SCDTV/A500, klawiatura + pokrywa, przełączka na zwykły joystick, mysz. Cena: ok. 750 zł. **Paweł Satalecki, ul. Partyzantów 103/2, 51-679 Wrocław.**

Sprzedam C-64 II + magnetofon + cartridge "Black Box" + joystick + 500 gier. Stan bardzo dobry (1.5 roku). Cena: 150 zł. **Jacek Gąsior, os. Oświecenia 45/111, 31-611 Kraków, tel. 48-75-87.**

Sprzedam Amigę 600, 2 MB RAM, 160 dyskietek, mysz, pokrywę, joystick, mousepad, 2 diskboxy. Wszystko roczne. Cena: ok. 600 zł. **Łukasz Szymankiewicz, ul. Króla Maciusia 9/7, 04-526 Pruszków, tel. 15-29-58.**

486 DLC/40 + koprocessor, 4 MB RAM, 255 MB HDD, SVGA 512, 2 x FDD, karta muzyczna, mysz, monitor kolorowy, LR, obudowa, mini-tower. Cena: 2800 zł. **Piotr Bragosiewski, ul. Elżbiety 5, 05-800 Pruszków, tel. 758-73-74.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB RAM, monitor mono., zielony, 40 dyskietek, 2 joye, mysz, pokrywę, literaturę. Cena: 550 zł. **Mirek Zoń, ul. Piaskowa 26a, 42-700 Lubliniec, tel. 56-45-38.**

Sprzedam komputer Amiga 500 z monitorem kolorowym, 1 MB RAM, dyskietki. Cena: 1000 zł. **Paweł Buda, ul. Poprzeczna 7/10, Opalenica, tel. 77-441 prosić 278 (po 15.00).**

Sprzedam Amigę 600 z pamięcią 2 MB Chip + dyskietki za 700 zł. **Grzegorz Czyż, ul. Chrobrego 21, 76-032 Mielno, tel. 189-686.**

Sprzedam rozszerzenie pamięci do A500 (0.5 MB) za 35 zł. **Adam Czyż, ul. Chrobrego 21, 76-032 Mielno, tel. 189-686.**

Sprzedam dyskietki shareware do IBM-a z grą SimCity 2000. Cena: 3 zł. **Czesław Jasiński, ul. Orzechowa 18-29, 50-540 Wrocław, tel. 63-76-43.**

Sprzedam A600, 2 MB RAM, pokrywa, kabel Amiga - Amiga, 160 dyskietek, oryginalna gra "Lure of the Temptress", 2 joysticki. Cena: 800 zł lub zamiana na CD32 z grami. **Tomasz Leszczyński, ul. Mickiewicza 2,3, 11-700 Mrągowo.**

A500 z 2.5 MB RAM Chip/Fast, mysz, 170 dyskietek, literatura, monitor kolorowy Philips. Cena: 1100 zł. **Łukasz Nowak, ul. Wrocławska 14/38, 01-494 Warszawa, 638-83-52 (po 16.00).**

Sprzedam A500+, 60 dyskietek, joystick, osłonę na klawiaturę, modulator - 600 zł lub wymienię na CD32, A1200. **Ł. Harmatowski, ul. Krasieńskiego 2, 64-800 Chodzież, tel. 822-335.**

A500, 1 MB RAM, zegar, modulator TV, pokrywa, mouse pad, 300 dyskietek, literatura, 36 oryginalnych, 2 joye. Cena: 1200 zł. **Maurycy Fortuna, ul. Worcella 30/4, 50-448 Wrocław.**

Sprzedam Amigę 500, 1 MB, monitor Philips, 2 joysticki, 80 dyskietek + pudełko, podstawka pod monitor. Cena: 1000 zł. **Grzegorz Zuj, ul. Okrężna 57, 74-320 Barlinek, tel. 461-054.**

Sprzedam A500 (1 MB), mysz, modulator, joystick, pudełko z 80 dyskami, literatura, podkładka na mysz. Cena: 600 zł. **Łukasz Pałka, ul. Starzyńskiego, 35-508 Rzeszów, tel. 56-25-60.**

Sprzedam Amigę 500 z 2.5 MB + CD-ROM A-570 + oprogramowanie. Cena: 950 zł. **Dariusz Kaźmierczak, ul. Modra 25/5, 60-387 Poznań.**

Roczna A1200, 100 dyskietek, sampler stereo, literatura - 1200 zł. Monitor kolor Philips + filtr - 550 zł. **Krzysztof Zakolski, 84-342 Pogorzeli, woj. śląskie, tel. (0-59) 612-094.**

Sprzedam A1200 na gwarancji do VI 95 r. + 100 dyskietek z grami na A1200 + joystick + "Świat Gier Komputerowych". Cena: 1050 zł. **Paweł Kobos, ul. Tuwima 7/119, 39-200 Dębica, woj. tarnowskie, tel. 52-58.**

C-64, magnetofon, kable, 2 joysticki, 1500 gier, 3 cartridge, literatura. Stan bardzo dobry. Komputer ma 1 rok. Tanio! Za jedyne 160 zł. Cena do uzgodnienia. **Piotr Ozimski, ul. Na Uboczu 10/57, 02-791 Warszawa, tel. 649-88-75.**

Sprzedam monitor Unitra (zielony) do C-64 za 30 zł. **Wojtek Wejgt, ul. Bernardyńska 4/59, 02-904 Warszawa, tel. 40-49-20.**

MEGARAM Elsat do Amigi 500/500+, 2 MB rozszerzalne do 8, gwarancja. Cena: 350 zł. **Andrzej Szwedkiewicz, ul. Omowskiego bl. 1 m. 20, 97-300 Piotrków Tryb., tel. 49-26-58.**



## OGŁOSZENIA

## OGŁOSZENIA

## OGŁOSZENIA

Pakiet emulatorów (C-64, Amiga, ZX Spectrum, Amstrad, Atari XL/XE) dla IBM PC. Cena: 20 zł. **Piotr Gutknecht, ul. Kołtąta 4a, 83-200 Starogard Gd. tel. (0-69) 227-97.**

Sprzedam Atari 1040 STFM + 50 gier, myszka, diskbox. Cena: 350 zł. Możliwość negocjacji ceny! **Łukasz Stabrowski, ul. 1 Maja 25-7, 58-300 Wałbrzych, tel. 263-14.**

Sprzedam A1200 + HD 213 MB + monitor kolor Commodore + 5 kaset video z grami i programami + VBS. Wszystkie za 2100 zł. **Jacek Kalkowski, ul. Staffa 8/3, 98-220 Zduńska Wola, tel. 23-87-26.**

Sprzedam A500, 1 MB, modulator, 2 joyce, mysz, gry na 150 dyskach, użytki, pudełko na dyski, pokrywa, literatura. Cena: 550 zł. **Radosław Łysek, ul. M. Kopernika 4B/1, 56-300 Milicz, woj. wrocławskie, tel. 41-619.**

Amiga 500, 1 MB RAM, monitor i drukarka kolor, 2 x stacja 3.5", 100 dysków, 20 gier oryginalnych, mysz, joy, 2 duże pudełka. Cena: 1350 zł. Całość bez monitora i drukarki, a zamiast tego modulator i kabel EURO - 750 zł. **Tomasz Pawlak, ul. Lotników 9/4, 88-190 Barcin, woj. bydgoskie, tel. 83-33-65 (16.00-18.00).**

Wymienię lub sprzedam gry na IBM PC. Przyślij swój katalog gier lub programów użytkowych. 100% odpowiedzi. **Krzysztof Poniży, 46-020 Czarnewąs, woj. opolskie.**

C-64, magnetofon, 600 gier, joystick, cartridge. Stan bardzo dobry. Cena do uzgodnienia (ok. 200 zł). **Michał Witula, ul. Majewskiego 18/18, 02-104 Warszawa, tel. 23-01-45 (po 20.00).**

Uwaga! Sprzedam A500+ za 440 zł, monitor 1084ST za 490 zł, stację 3.5" za 120 zł. Komplet (stan bardzo dobry) - 1010 zł. **Grzegorz Gruska, ul. Jutrzenki 19/11, 43-300 Bielsko-Biała, tel. 148-045.**

Uwaga! Sprzedam C-64 + monitor Neptun 156 + 3 joysticki + 2 magnetofony + 35 kaset + zasilacz + kabel + literatura. Cena: 110 zł. **Alek Dreier, ul. Długie Ogrody 24/30, 80-765 Gdańsk, tel. 38-75-16.**

Sprzedam lub wymienię gry na CD32: "Diggers", "Oscar" - 40 zł; "Superfrog" - 50 zł; "The Labyrinth of Time" - 100 zł; "Summer Olymipix" - 40 zł; "Microcosm" - 70 zł. **Jarosław Kubicki, ul. Raclawicka 15/103, 21-040 Świdnik, tel. 68-48-79 (po 16.00).**

Sprzedam Amigę 1200, HDD 170 MB (Conner), monitor Mitsubishi (multisync 15-38 kHz), 100 dyskietek, joystick. Cena: 2200 zł. **Mirosław Kaptur, ul. Konstytucji 55A/6, 41-208 Sosnowiec.**

Płytę PC CD-ROM Mediashare (ponad 1000 wybranych gier podzielonych na 28 kategorii) sprzedam - 30 zł. Czasopisma "Amigowiec" i "Amiga Magazyn" z lat 1993/94/95. Ceny do uzgodnienia. **Zbigniew Mączyński, ul. Rydygiera 10B/1, 87-100 Toruń, tel. 48-50-06.**

Sprzedam A1200, roczną, mało używaną, 2 MB RAM, mysz, joystick, mousepad, pudełko, klawiatura niemiecka, 50 dyskietek (system 3.0), program graficzny, 15 gier. Stan idealny. Możliwość dowozu do kupca. Cena: 1250 zł. **Andrzej Szymański, ul. Ogrodowa 22/1, 57-240 Kamieniec Żąbk.**

Sprzedam Amigę 1200 + HDD 2.5" (80 MB) + monitor kolorowy 1085S + drukarkę kolorową Olivetti + digitalizer FG24 + sampler. **Grzegorz Guzik, ul. Sikorskiego 34, 38-402 Krosno.**

Sprzedam lub wymienię gry i programy na PC CD-ROM (oryginały). Sprzedam "Świat Gier Komputerowych" numery 1/93-6/95; "Top Secret" numery 11-19, 22-24, 26, 28-29, 32, 34-36, 38; "Secret Service" numery 1, 5, 8, 10-11, 17; "Gry Komputerowe" numery 1-8, 12; "Wydanie Specjalne Computer Studio" numery 8-18; "PC World" numery 4/93-2/95; "Bajtek" numery 2/87-6/95; "Magazyn Amiga" numery 1/93-1/95; "Enter" numery 5/93-10/94; "Chip" numery 10/94-3/95. Ceny do uzgodnienia. **Bartek Stolarczyk, ul. Podwale 5A, 32-510 Jaworzno, tel. (0-32) 620-25.**

Sprzedam A1200 + 130 MB HDD + monitor 1084ST + 2 x joystick, mysz, VBS + kaset, literatura. Cena: 1850 zł. **Marek Rząca, ul. Szpitalna 6, 42-300 Mysłków, tel. (0-34) 13-10-12.**

Sprzedam lub wymienię na A500 albo PC XT grę TV Pegasus (168 gier), 2 x joystick. Cena: 150 zł. **Karol Pawlak, oś. PRzyjaźni 4/13, 84-200 Wejherowo.**

Sprzedam Video Backup System - 20 zł. Programy i gry PD i shareware na Amigę. Info pod numerem telefonu (0-67) 55-33-18 (po 15.00). **Jerzy Konieczny, ul. Różana 3, 64-700 Czarnków.**

Sprzedam lub wymienię programy PD na Amigę. **Przemysław Bednarek, ul. Sobieskiego 7/3, 62-200 Gniezno.**

CD-ROM Encart 95, Crime Patrol sprzedam. Cena: 110 zł. Oraz inne, ewentualnie wymiana. **Piotr Turalski, ul. Jaracza 7, 09-200 Sierpc, tel. (0-24) 75-37-69.**

Sprzedam: "UFO - Enemy Unknown" (80 zł) i "Super Stardust" (60 zł) na CD32 lub wymienię na "Alien Breed 3D", "Gloom" albo "Subwar 2050". **Robert Gabriel, al. LOP 20c/35, 89-500 Tuchola, tel. (0-531) 45-726.**

Sprzedam gry "The Last Soldier" (18 zł) oraz "Indiana Jones Action" (14 zł). **Marcin Wróbel, Lemany 39A, 12-100 Szcztyno.**

### KUPIĘ

Kupię monitor Philips CM 8833. **Robert Łukaszewski, ul. M. C. Skłodowskiej 35/2, 85-733 Bydgoszcz.**

Kupię rozszerzenie pamięci 1 MB do Amigi 600. **Marcin Wróbel, Lemany 39A, 12-100 Szcztyno.**

Kupię oryginalną grę "Ishar 1" za rozsądną cenę lub zamienię na oryginały: "Agent Cz." i "Okrety". **Jakub Dziadkowiec, ul. Franciszkańska 32e/32, 41-819 Zabrze, tel. 175-26-60.**

Kupię Action Replay MKIII do Amigi 500. **Bogusław Zieniuk, ul. Bogusława II 16/1, 75-058 Koszalin.**

Kupię kartę Sound Blaster 16 Pro lub inną 16-bitową. Proszę o oferty z ceną. **Michał Matysiak, ul. Działkowa 95, 10-803 Olsztyn, tel. 27-10-68 (prosić M. Matysia-ka).**

### RÓŻNE

Zamienię amigowski oryginał "The Big 100" na oryginał "Chaos Strike Back" lub "Miecze Valdaira 2". **Andrzej Jerzyk, ul. Łokietka 3/34, 47-220 Kędzierzyn-Koźle, tel. (0-17) 83-83-69 (po 17.00).**

Czołem! Mam A600 i chętnie nawiążę kontakt listowny z posiadaczami A600 w celu wymiany doświadczeń, T & T i gier. **Łukasz Chowski, Ostrówek 144a, 98-311 Ostrówek, woj. sieradzkie, tel. 44-71.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200. **Piotr Gębala, ul. Pomorska 63, 42-400 Zawiercie, woj. katowickie, tel. 238-40.**

Zamienię C-64, magnetofon, stację 1541II, 3 cartridge, 29 kaset, 40 gier (orygin.) oraz Amigę 500, 1 MB, mysz, 10 dysków na A1200, mysz. Okazja! **Marcin Wegera, Zuków, tel. 22-207.**

Wymiana gier na IBM PC. Zaw-  
sze dużo nowości i trochę klasyki. Cze-  
kam na listy! 100% odpowiedzi. **Rado-  
sław Sternicki, ul. Astrowa 4, 87-100  
Toruń.**

PC - AMIGA - shareware! Gry, użytki! Nowości! Niskie ceny! Info = opłacona koperta zwrotna + dysk! Podaj typ komputera! **Andrzej Hof-  
man, P.O. Box 8, 43-303 Bielsko-Bia-  
ła, tel. (0-30) 18-14-18.**

PC - shareware! Użytki, gry, tipsy. Symboliczne opłaty. Napisz! **Dominik Ćwiklik, 38-332 Wola Łu-  
żańska 208.**

Zamienię A500, 1 MB, system 1.3/2.0 + CD-ROM A570 + kom-  
pakt + 50 dysków na A1200. **Krzy-  
sztof Gmyr, ul. Polna 6/3, 33-100  
Tarnów, tel. (0-14) 21-94-18.**

Wymienię Amigę 600 + 111 dys-  
ków + 3 oryginalne programy + po-  
krywa + joystick na IBM 386 z moni-  
torem i klawiaturą. **Łukasz Kwiat-  
kowski, ul. Cokołowa 4/21, 01-384  
Warszawa, tel. 664-32-58.**

VBS do każdej Amigi tylko za  
20 zł. Polska, dokładna instrukcja  
obsługi kasy VBS - odstąpię nagra-  
nie. **Janusz Matuszczyk, ul. Dylona-  
ga 10/4, 41-605 Świętochłowice.**

Wymienię gry (CD32): "Alien  
Breed - Tower Assault", "Liberation",  
"Summer Olymipix", "Castles 2", "Fur-  
ry of the Furies". **Sebastian Roko-  
sik, ul. Bartnicza 34, 62-200 Gnie-  
zno.**

Zamienię A600, 2 joyce, VBS,  
120 dysków, pokrywę, 6 orygina-  
łów, wiele książek i magnetofon  
"Osaka" (2 klatki) za CD32. **Andrzej Janusz, ul. Kasztanowa 52,  
59-700 Bolesławiec, tel. (0-795)  
14-173.**

Bezpłatne porady na każdy te-  
mat (gry komputerowe i inne). Zna-  
czek + koperta. 100% odpowiedzi.  
**J. P. Kukla, ul. Wąska 6/45, 15-481  
Białystok.**

Gry na CD32: "Defender of the  
Crown 2", "Arcade Pool" (polska in-  
strukcja), "Heimdall 2" (polska instr.),  
"Soccer Kid" (polska instr.), "Sames  
Delight" (40 gier na joypad) sprzed-  
dam lub zamienię na: "Infemo", "Lost  
Eden", "TFX", "Gunship 2000", "Pi-  
rates Gold", "Alien Breed - Tower As-  
sault". Korespondencja - koperta +  
znaczek. **Józef Durlak, ul. Rey-  
monta 5/6, 47-225 Kędzierzyn 7.**

# CO JEST GRANE?

# PLAY-BOX '96

**SPODEK - KATOWICE**  
**1-3 MARZEC 1996**  
**GODZ. 10 - 17**

**III OGÓLNOPOLSKIE TARGI GIER KOMPUTEROWYCH I TV**  
**PROGRAMY EDUKACYJNE**

**ORAZ**

**VIDEO, FONOGRAFIA, INSTRUMENTY MUZYCZNE,**  
**ROZGŁOŚNIE RADIOWE**

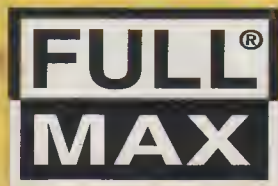
**W PROGRAMIE:**

- \* SPECJALNE PREMIERY FESTIWALOWE
- \* PREZENTACJE I EKSPOZYCJA OFERTY
- \* SPOTKANIA BRANŻOWE
- \* PROMOCYJNA SPRZEDAŻ KASET AUDIO, VIDEO, GIER KOMPUTEROWYCH I TV
- \* DOROCZNE WYRÓŻNIENIA I UROCZYSTA GALA
- \* ŚWIETNE INTERESY
- \* NIESPODZIANKI DLA ZWIEDZAJĄCYCH

**ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU PRODUCENTÓW**  
**DYSTRYBUTORÓW, DEALERÓW I ZWIEDZAJĄCYCH**

**WSZELKIE INFORMACJE DOTYCZĄCE UCZESTNICTWA**  
**U ORGANIZATORA**

**ORGANIZATOR:**



**FULLMAX**  
**02-676 WARSZAWA**  
**UL. POSTĘPU TECHNICZNEGO 12**  
**TEL./FAX (0-22) 43-18-41**  
**TEL. (0-22) 43-12-81 w. 275**

# I WSZYSTKO GRA!



# Złoty dysk '95 Hitek '95

Oto nastala chwila uroczysta. Podobnie jak rok temu, przyznajemy nasze wyróżnienia za grę roku, tzw. ZŁOTE DYSKI. Cieszymy się tym bardziej, że w bieżącej edycji możemy także przyznać nagrodę Czytelników. Spośród wielu Waszych propozycji wybraliśmy tę jedną i zdecydowaliśmy, że będzie się ona nazywać HITEK. Autorem tej nazwy jest Romuald Burczyk z Piły. Za swój patent otrzymuje on od nas grę komputerową. Nagrodę prześlemy pocztą.

A teraz czas na konkrety!

Po długich i owocnych obradach komisja w składzie Piotr Pięnkowski, Wojciech Stawski i Krzysztof Wirszyłło postanowiła, że nagrodę za grę roku, ZŁOTY DYSK '95, otrzymują:

w kategorii polskiej

**CYTADELA (Arrakis Software)**

ex aequo

**SKAUT KWATERMASTER (L.K. Avalon)**

w kategorii zagranicznej

**DARK FORCES (LukasArts)**

Natomiast nagrodę Czytelników za grę roku, czyli HITKA '95, otrzymują:

w kategorii polskiej

**CYTADELA (Arrakis Software)**

w kategorii zagranicznej

**MORTAL KOMBAT 3 (Midway/Acclaim)**

Gratulujemy wyróżnionym, licząc, że ich następne gry będą jeszcze lepsze.

Na koniec ostatnia miła chwila. Nagrody, roczne prenumeraty ŚGK, za udział w konkursie otrzymują:

Bartek Frontkiewicz (Karlówice)  
Marek Hareża (Gliwice)  
Marcin Przybyłowicz (Bydgoszcz)